

•Dreamcast •Gameboy •Nintendo64 •Playstation •Playstation 2 •X-Box •GameCube • Game Boy Advance •Móviles •DVD
EGM
NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY ESPAÑA
Nº 1 · Junio · 2001
395 PTAS / 2,37€
Análisis
THE BOUNCER
BANJO-TOOIE
EVIL DEAD
ALONE IN THE DARK
FORMULA ONE 2001
Entrevista
Víctor Serrano
Aficionado a los juegos desde hace 20 años
Concurso
Regalamos 150 juegos de Virgin para PSX, PS2 y Dreamcast
El erizo azul cumple 10 años y lo celebra con un nuevo juego
Sonic Adventure 2
Game Boy Advance llega a España con 10 juegos
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Tony Hawk's 2
SuperMarioAdvance
KuruKuruKururin
américa ibérica
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS:



Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Carlos Robles, Gabriel Pérez-Ayala, Esperanza Navas, Javier Sevilla, Hugo W. Serrano, Mario Gómez, José Luis Coto, Ignacio Docampo, Mónica Revilla, Óscar Charneco, Jorge Martínez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad



Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 467 77 22



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M-4561-2001





J.M.Martin: josemaria.martin @ eai.es

EDITORIAL

Un futuro excitante

Bienvenidos a la edición española de Electronic Gaming Monthly, una revista que nace con la intención de ofrecer una información exhaustiva acerca de todo lo que se mueve alrededor de la industria de los videojuegos en todas sus formas y plataformas.

Nacemos en un año de transición de viejas máquinas a otras nuevas, algunas ya están aquí, otras llegarán más adelante. Lo que se ha dado en llamar consolas de nueva generación (Dreamcast, PlayStation 2, Game Cube, Xbox y Game Boy Advance) está escribiendo un nuevo capítulo en el mundo del entretenimiento interactivo, pero no sólo por las prestaciones técnicas de las flamantes plataformas de las tético Quake IV en tu consola compitiendo contra usuarios de plataformas diferentes. Las barreras entre máquinas desaparecerán y la comunidad de jugadores será universal, aunque es obvio que cada consola tendrá títulos exclusivos que no se podrán disfrutar en otras.

Por eso hemos querido incluir en nuestras páginas las diferentes plataformas existentes y las que están aún por venir, pero también hemos reservado un espacio para otras formas de entretenimiento como Internet, música, cine en DVD y dispositivos móviles, como teléfonos y PDA. Además, encontrarás algo a lo que quizá no estés acostumbrado: tres opiniones diferentes de cada juego.

Las posibilidades de conexión de las nuevas consolas abren las puertas al mundo *online*

distintas compañías: las posibilidades de conexión de estas consolas abren las puertas a una forma de jugar que hasta ahora había resultado imposible.

Llegará un momento, esperemos que no muy lejano, en que usuarios de Dreamcast, PlayStation 2, Game Cube, Xbox y PC puedan compartir su experiencia de juego. Imagínate estar jugando a un hipo-

Durante estos meses de verano, acompañaremos a Computer Gaming World para, más adelante, emprender nuestro propio camino en solitario... Bueno, eso no es del todo cierto, porque esperamos que tú nos acompañes.

José María Martín

Nos dan la bienvenida...

Mercedes Rey

Desde Proein damos la bienvenida a esta nueva revista, la edición Española de Electronic Gaming Monthly, una de las publicaciones de videojuegos más conocidas a nivel internacional, la cual nace en una etapa muy interesante para nuestra industria y en especial para los usuarios por estar muy próximo el lanzamiento de nuevas plataformas y producciones revolucionarias que aprovecharán al máximo la tecnología de las nuevas máquinas y que verán la luz muy pronto.

En nuestra compañía ya estamos trabajando en lanzamientos para las consolas de nueva generación, juegos espectaculares para PS2, X-Box, Game Boy Advance, Game Cube y por supuesto PC, juegos como Soul Reaver 2 y la nueva entrega de Tomb Raider para PS2 que saldrán a la venta durante el 2002, así como en lanzamientos más cercanos y tan esperados como Red Faction, Operation Flashpoint, Max Payne, Soldier of Fortune 2, Return to Castle Wolfenstein y Project Eden entre otros. Y como no, la superproducción más esperada del año: "Commandos 2", desarrollado por Pyro Studios, que saldrá a la venta en todo el mundo este verano en PC y posteriormente en PS2, Dreamcast y X-Box.

De estos y otros muchos lanzamientos, noticias y novedades os hablarán en esta nueva revista en números venideros. Por nuestra parte sólo nos queda desearles mucha suerte, aunque a decir verdad, dada la experiencia y las brillantes ideas del equipo humano que está trabajando en este proyecto, ya les auguramos un futuro prometedor y estamos seguros de que, también en España, ésta será una de las revistas de referencia en el interesante mundo del videojuego.



Esther Barral

El equipo de EGM No Sólo Juegos me ha invitado a colaborar en su primer número y, obviamente, no me podía negar. La aparición de una nueva revista dedicada a los videojuegos siempre es una buena noticia y más en este caso, cuando un experto equipo de profesionales se ha volcado para dar forma a un medio riguroso y objetivo.

EGM No Sólo Juegos nace en un momento en que asistimos a una auténtica revolución en el sector de los interactivos. El lanzamiento de Dreamcast marcó el inicio de una nueva generación de consolas que ha abierto un nuevo universo de posibilidades a los usuarios. Ya no estamos hablando de simples máquinas para jugar, sino refiriéndonos a tecnologías que complementan los videojuegos con otras formas de ocio. Esto ya es una realidad en Dreamcast y PlayStation 2 y se presupone en las futuras consolas de Nintendo y Microsoft. Creo que estamos asistiendo a una evolución lógica, ya que los videojuegos son una forma más de ocio que debe convivir con el resto. Pero no deberíamos olvidar que la esencia de las consolas es el juego; de ahí que su baza más importante sea el software, por mucho que incorporen otras opciones. Es en los videojuegos donde las consolas demuestran su potencial y ha llegado el momento de abrir los juegos al máximo número de personas. Los usuarios quieren disfrutar de las mejores experiencias interactivas y por ello las compañías deberían ofrecer sus mejores desarrollos al máximo número de personas. En definitiva, creo que se trata de disfrutar de las mejores experiencias de ocio, independientemente de la consola en la que se esté jugando.



CONTENIDO

JUNIO 2001 NÚMERO 1

Juegos del mes

Destacados



Sonic Adventure 2. Sonic cumple nada menos que diez años. Para celebrarlo, Sega está preparando el lanzamiento de la que será su mejor aventura, exclusivamente para Dreamcast. Descubre todos sus secretos en nuestro reportaje especial. **Pág 20**



Banjo-Tooie. Sin duda, el mejor juego para Nintendo 64. Un título de plataformas, acción y aventura asequible para todos los públicos que, además, ha obtenido nuestra envidiada Distinción Oro por ser el título mejor puntuado por nuestro equipo de redacción. **Pág 39**

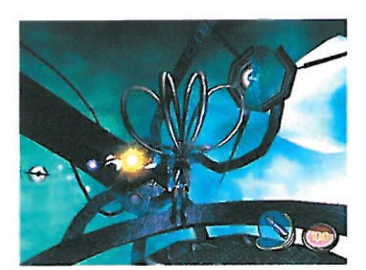


SuperMario Advance
Procedente de plataformas anteriores de Nintendo, esta adaptación para la nueva portátil de Nintendo se perfila como caballo ganador en la parrilla de salida de Game Boy Advance.
Pág 45



Alone in the Dark
La esperada nueva entrega de la saga más terrorífica de In fogrames ya ha caído en nuestras manos. Nada como todo un clásico para prepararte ante la oleada de juegos de horror que se avecina para los próximos meses.
Pág 40

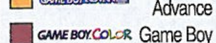
MDK 2 Armaggedon
Humor y acción a raudales perfilan este magnífico título para PS2 que, procedente de PC, es de los pocos que ha sabido sacar provecho de las posibilidades gráficas de la nueva máquina de Sony. **Pág 35**



Secciones

Códigos de color por plataformas







PlayStation 2
Silpheed. The Lost Planet
SILPHEED
THE LOST PLANET
WWW.VIRGIN.ES | WWW.SWING-GAMES.COM
"TREASURE Y GAME ARTS UNEN SUS FUERZAS PARA OFRECER EL PRIMER GRAN MATAMARCIANOS PARA PLAYSTATION 2"
REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION 2 ESPAÑA, 9/10
"8 IMPACTANTES FASES DE PURO DELIRIO SHOOT´EM-UP TE ESPERAN"
SUPERJUEGOS, 9.2/10
GA GAME ARTS
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
PlayStation 2
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE



Actualidad

Las noticias más jugosas del planeta

Llega Game Boy Advance

La nueva portátil de Nintendo ya está en España

Mucho se habla del éxito de PlayStation o de PlayStation 2 y, sin embargo, pocos parecen recordar que, cifras en mano, la consola más vendida del mundo es en realidad Game Boy. Lo que pasa, sencillamente, es que, en términos generales, se considera que la pequeña unidad de Nintendo se mueve en un mercado diferente al de las consolas que podríamos calificar de sobremesa, como las ya mencionadas de Sony, Dreamcast o Nintendo 64 -y las que están por venir-. Pero en ese mercado de consolas de bolsillo, el amo y señor es Nintendo.

Game Boy nació en 1989, es decir, que lleva ya una docena de años en circulación, lo cual ya es, por sí mismo, todo un hito en este mercado tan competitivo, en el que la tecnología tiende a quedarse anticuada en muy poco tiempo y la vida media de una plataforma se estima en unos cinco años. Pues bien, Game Boy ha conseguido doblar esa supuesta esperanza de vida, quitándose de en medio, casi sin pestañear, a cuanta competencia se cruzara en su camino (Lynx, Game Gear, Neo Geo Pocket, WonderSwan Color...), aun cuando ésta pudiera ser más potente o sofisticada. Si bien es cierto que ha sufrido algún que otro cambio a lo largo de esos años, como fueron la salida de Game Boy Pocket y, sobre todo, Game Boy Color, éstos eran más bien superficiales. La tecnología ha seguido siendo esencialmente la misma, manteniendo su procesador de 8 bits y duplicando su velocidad de reloj, de 1'05 a 2'10 MHz, es decir, lo justo para poder mostrar en pantalla un máximo de 56 colores de 32.000 posibles.

Ahora, después de vender alrededor de 100 millones de unidades en todo el mundo, Nintendo ha decidido que, al igual que están haciendo sus hermanas mayores, ha llegado la hora de dar el salto a la nueva generación. El 22 de junio llega a España Game Boy Advance y, como suele decirse, el mercado de las consolas de bolsillo no volverá a ser el mismo.

Lo primero que llamará la atención a cualquier aficionado habituado a su clásica Game Boy es que la unidad ha pasado de su reconocible diseño vertical a otro horizontal, más parecido al de anteriores consolas de la competencia, como la malograda Game Gear de Sega o la Lynx de Atari. Además, la unidad parece más pequeña y su parte superior está dominada por una pantalla un 50% más grande que la original.

Esta pantalla sigue siendo LCD, aunque de más calidad que la anterior y ofrece una mayor resolución (240x160 en vez de 160x140), con lo que las imágenes aparecerán más nítidas y los colores se podrán apreciar mejor, algo que se notará especialmente en los tonos más claros, uno de los puntos débiles de Game Boy Color.

Naturalmente, al ocupar la pantalla toda la parte central de la consola, la cruceta direccional y los botones A y B pasan a estar situados a ambos lados de la misma. Otra novedad importante la constituyen los dos nuevos botones laterales, los llamados gatillos L (izquierda) y R (derecha). Para los no habituados, la nueva postura para coger la GBA puede resultar un poco incómoda, extendiendo los índices para llegar a esos gatillos, pero es una simple cuestión de costumbre y, a cambio, se añadirá una gran versatilidad a la hora de poder incorporar funciones en futuros juegos.

Pero pasemos a lo más significativo, lo que hay bajo la carcasa. Game Boy Advance cuenta con un chip de 32 bits a 16 MHz, lo que supone una mayor potencia que consolas de sobremesa como la antigua SNES. El problema de la compatibilidad con los juegos de Game Boy y Game Boy Color se soluciona con la inclusión de un procesador antiguo de 8 bits que permitirá usar todos los cartuchos de estas consolas. Pero no sólo la velocidad es superior, sino que también lo es su capacidad de almacenamiento, que alcanza las 96K de RAM de vídeo y 256K de RAM de trabajo, o sea, en cristiano, aproximadamente 10 veces la de Game Boy Color y más que cualquier otro competidor hasta la fecha. Esa gran capacidad permite, entre otras cosas, que el número de colores que se pueden mostrar simultáneamente en pantalla llegue a superar los 32.000 en modo mapa de bits, o que se pueda usar un canal de audio distinto para los efectos de sonido y la banda sonora.

De todas formas, el sonido es, probablemente, uno de los aspectos donde menos se perciba el avance. Sólo al usar auriculares se podrá apreciar la mayor riqueza del mismo, pero únicamente en aquellos títulos que sepan sacar provecho de sus posibilidades, mientras que el resto seguirá emitiendo los familiares pitidos que llevan oyendo los aficionados desde los tiempos de la NES.

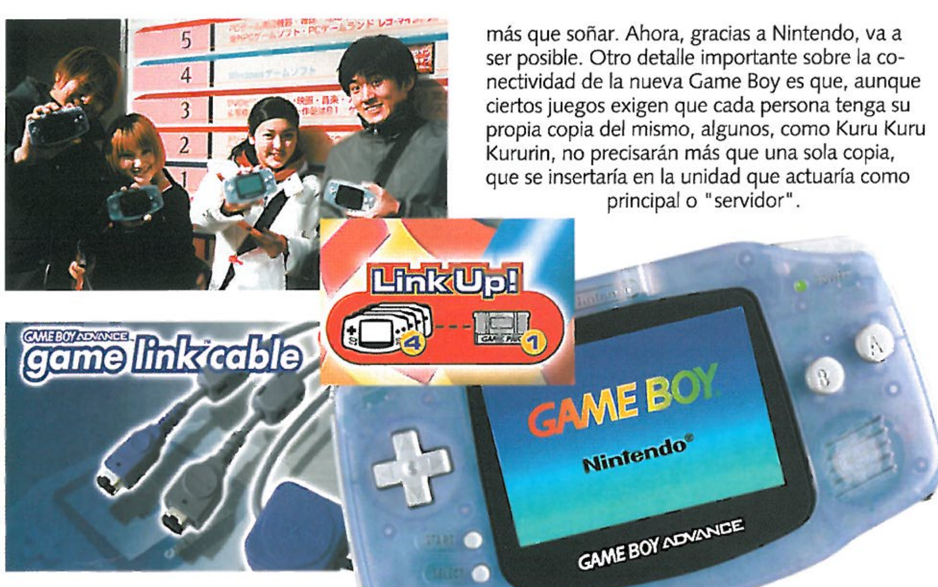
Cualquiera pensaría que, después de crear una máquina mucho más potente que la original, el consumo de energía se dispararía, pero no es así. De hecho, ocurre lo contrario. Mientras un par de pilas AA normales duraban antes unas 10-12 horas, ahora deberían llegar a las 15. Y aquellos que no tengan ganas de pasarse el día comprando pilas, pueden optar por hacerse con las baterías recargables que Nintendo ha diseñado específicamente para su consola, con el correspondiente transformador de corriente.

Nintendo tiene previsto vender 24 millones de Game Boy Advance antes de marzo de 2002

Aunque eso no es todo. Todavía queda otro de los elementos que más puede contribuir a la popularidad de Game Boy Advance: la posibilidad de conectarse hasta cuatro personas, cada uno con su propia consola, mediante los correspondientes cables de conexión, para organizar partidas multijugador. No todos los juegos se prestan a esta posibilidad, claro, pero la perspectiva de montar una pequeña red improvisada casi en cualquier lugar para celebrar una carrera de Mario Kart Advance o batirse en duelo con otros tres amigos por cualquiera de los escenarios de Doom es algo con lo que muchos hasta el momento no habían podido

GAME BOY ADVANCE EN PRIMERA PERSONA

Doom, uno de los juegos más importantes de la pasada década, que sirvió para popularizar definitivamente un género recién nacido, como era la acción en primera persona, llegará a Game Boy Advance de la mano de Activision. La compañía se ha propuesto respetar, en la medida de lo posible, el espíritu del original en esta versión de bolsillo, en la que no faltarán las opciones multijugador.



más que soñar. Ahora, gracias a Nintendo, va a ser posible. Otro detalle importante sobre la conectividad de la nueva Game Boy es que, aunque ciertos juegos exigen que cada persona tenga su propia copia del mismo, algunos, como Kuru Kuru Kururin, no precisarán más que una sola copia, que se insertaría en la unidad que actuaría como principal o "servidor".

Claro que, si algo ha permitido a Game Boy mantenerse en la cima del mercado de las consolas portátiles, no ha sido lo avanzado de su hardware sino lo innovador de sus juegos. Ya fuera a través de Mario, de Link o de los Pokémon, el verdadero motor que ha impulsado a esta y cualquier otra consola de Nintendo siempre ha sido contar con algunos de los mejores títulos que han salido nunca. Game Boy Advance no va a ser menos y, además de las compañías que habitualmente desarrollaban para su hermana pequeña, un gran número de desarrolladores, dándose cuenta del gran potencial de la nueva máquina, se han puesto a trabajar en todo tipo de proyectos para la misma. Gracias a ello, se prepara tal avalancha de títulos que los aficionados van a encontrarse con auténticos problemas para decidir a cuál de ellos dedicar su tiempo. El 22 de junio, cuando Game Boy Advance llegue a las tiendas, lo hará acompañado de tres títulos de la propia Nintendo: Super Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity y Kuru Kuru Kururin. El primero lo tenéis analizado en este número, mientras de los otros dos podéis ver un avance en la sección galería. Otras compañías han confirmado títulos que estarán disponibles ese mismo día, como es el caso de Pinobee: Wings of Adventure y Tony Hawk's Pro Skater 2, de Activision o Rayman Advance, de Ubi Soft (estos dos últimos en la sección galería), GT Championship y Tweety and the Magic Jewels, de Kemco (ambos analizados en este número), Ready 2 Rumble: Round 2 de Midway, y Konami Krazy Racers y Castlevania: Circle of the Moon, de Konami. Otros títulos que hemos tenido ocasión de analizar, aunque todavía no tenemos confirmada su fecha de salida, son los dos de las Supernenas: Pánico en Townsville y Lucha con Ése. Pero hay otros muchos anunciados que irán llegando en los próximos meses, como es el caso de Mario Kart Advance, que acaparó premios en la pasada edición de la feria inglesa del videojuego ECTS, o Chu Chu Rocket, el primer lanzamiento de Sega para una consola de Nintendo, Super Dodgeball Advance, Metroid, Pitfall: The Mayan Adventure, Final Fight, Super Street Fighter II, Silent Hill, Breath of Fire, Wings, Iridion 3D, Bomberman Tournament, Pinobee, Army Men Advance, High Heat Baseball, Lady Sia, Mech Platoon, Phalanx, Bionicle: Tales of the Tohunga, Backtrack, Crazy Chase, Earthworm Jim, Fortress, Heart of Darkness, Klonoa, Dark Arena, Doom, Jedi Power Battles, Spider-Man: Mysterio's Menace, X-Men: Reign of Apocalypse, Matt Hoffman's Pro BMX, Shawn Palmer's Pro Snowboarder, Championship Motocross 2002, Mr. Driller 2, Fire Pro Wrestling, Broken Sword: The Shadow of the Templars, el inevitable Pokémon... y la lista continúa; casi a diario se incorpora alguno nuevo, así que no están todos los que son, pero al menos sí son todos los que están.

Game Boy Advance estará disponible en nuestro país en tres colores distintos, morado, azul claro y blanco, a un precio que oscila entre 19.900 y 21.600 pts., según el establecimiento, mientras que los juegos tendrán un precio aproximado de 7.500 a 8.500 pts.

Por el momento, sus primeros pasos en Japón han sido plenamente satisfactorios. Las colas que se formaron en la mayoría de establecimientos el día de su lanzamiento permitieron que, tan sólo ese día, se vendieran 650.000 unidades y alcanzara 1.000.000 de consolas en menos de un mes. Nintendo está tan convencida del éxito de su nuevo aparato, que tiene previsto vender 24 millones de Game Boy Advance antes de marzo de 2002.



SuperMario Advance



KuruKuruKururin

GBA-GameCube

Gracias a Pokémon Stadium, ya hemos tenido ocasión de comprobar algunas de las posibilidades que ofrece la conexión entre Game Boy y una consola de sobremesa, como Nintendo 64. Con la llegada de la nueva generación, Nintendo está decidida a ofrecer aún más en ese aspecto. Según la compañía japonesa, Game Boy Advance se podrá conectar a GameCube y usarse como si fuera el mando de dicha plataforma. Todavía tenemos que ver cómo funciona, ya que es evidente que tendrá ciertas limitaciones, puesto que GBA no dispone de sticks ni de tantos botones como un mando normal. Sin embargo, los que han visto cómo funciona la Unidad VM de Dreamcast o la PocketStation de Sony, ya han empezado a frotarse las manos ante todo el nuevo mundo de posibilidades que se abre a los desarrolladores con ingenio y recursos para sacar provecho de esa conexión. Parece que, una vez más, será la propia Nintendo la encargada de dar ejemplo con un nuevo proyecto Pokémon, aunque habrá que esperar hasta el año que viene para disfrutar del mismo.





ZIP PARA PLAYSTATION 2

Aunque las unidades zip actuales ya se pueden utilizar en aquellos juegos especialmente preparados para ello, su fabricante, Iomega, ha anunciado sus planes para lanzar al mercado antes de fin de año una unidad específica para PlayStation 2, que se conectaría a la misma a través de uno de sus puertos USB. Este dispositivo permitiría almacenar información y traspasarla no sólo de una consola a otra, sino también a un PC.

BREVES

Aluvión de conversiones cinematográficas

Parece que las ideas originales escasean. O eso, o las compañías simplemente prefieren apostar sobre seguro haciéndose con la licencia de casi cualquier película negociable con el fin de lanzar algún juegos con unas mínimas garantías de éxito. Es comprensible, si se tiene en cuenta el coste cada vez mayor de los desarrollos de juegos. Pero el hecho es que la consigna parece ser que todo vale. Hemos de reconocer que hay licencias que tienen un atractivo innegable y están pidiendo a gritos algún tipo de juego basado en ellas. Tal es el caso de The Matrix, que ha obtenido Interplay a un precio bastante elevado; aunque la compañía podrá compensar parte de ese desembolso gracias al acuerdo de exclusividad al que ha llegado con Microsoft para que los juegos basados en la trilogía cinematográfica salgan, durante al menos los seis primeros meses, únicamente para Xbox, y la versión para esta consola contenga material exclusivo que no verá la luz en otras plataformas. El acuerdo también estipula que el primer juego deberá salir al mercado dentro de los tres meses siguientes del estreno de la próxima película de The Matrix, acontecimiento que se producirá el próximo año.

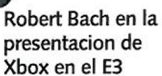
Otras licencias que ya están adjudicadas son, por ejemplo, las de The Mummy Returns, secuela de la película de gran éxito del 99, Shrek, la nueva película de animación infográfica de los responsables de Hormigaz, la tercera entrega de Jurassic Park, Driven, la nueva película de Sylvester Stallone, y una de las películas más esperadas del año próximo, Spider-Man. Pero, al igual que esta última, también hay otras licencias que podrían considerarse "mixtas", porque no se trata de personajes puramente cinematográficos, ya que proceden de otros medios, como es el caso de Harry Potter, uno de los mayores -si no el mayor- fenómenos de ventas que ha dado la literatura infantil de los últimos tiempos, o Akira, el gran clásico del manga y el anime de Katsuhiro Otomo, o los X-Men, que, tras el éxito de su primera película, andan muy ocupados preparando su regreso, sin que la acción se detenga nunca en sus colecciones de cómics.

Pero si hay, dentro de este último grupo, una licencia que está dando que hablar, es la de El Señor de los Anillos. Además de ser el padre de la literatura fantástica, generando una serie interminable de clones, la trilogía cinematográfica que se ha rodado basado en la misma supone todo un hito, aunque sólo sea porque es la primera vez que se rueda toda una trilogía de una vez, en un rodaje que se ha alargado durante más de un año. El estreno de la primera entrega se realizará estas navidades y su trailer se ha convertido en el más descargado de Internet. Se espera que se convierta en el próximo gran fenómeno de masas y eso hace de ella un plato suculento para cualquier desarrollador. Al menos, eso es lo que parece opinar Sierra, que se ha hecho con los derechos.

Y no podemos olvidarnos de Star Wars, pues LucasArts sigue anunciando nuevos juegos basados en el Episodio I, otros en la trilogía clásica y no hace falta ninguna bola de adivina para saber que hará lo propio cuando se estrene el Episodio II.

La Xbox desvelada







Robert Bach en la presentacion de Xbox en el E3

El lanzamiento de Xbox en Estados Unidos será el 8 de noviembre, a un precio de 299 dólares (aproximadamente unas 50.000 pesetas). En Europa habrá que esperar hasta el año que viene. Según afirmó un portavoz de Microsoft en el E3 de los Ángeles, en el lanzamiento de Xbox no se cometerán los mismos errores de Sony con su PS2, en concreto la escasez de unidades en las tiendas y la ausencia de juegos de bandera. Xbox tendrá conexión a Internet de banda ancha y 10 Gigabytes de disco duro, todo incluido dentro del precio de la consola. También se sacará un periférico para hablar durante los juegos online con otros jugadores.

En la actualidad hay más de ochenta títulos en desarrollo para Xbox, de los cuales se espera que entre quince y veinte estén disponibles durante su lanzamiento. Unas doscientas compañías han declarado su apoyo a la consola de Microsoft, entre las que se encuentran gigantes como Sega, Capcom, Konami, Electronic Arts o Infogrames, entre otros. A modo de anécdota, Microsoft se ha hecho con derechos exclusivos para producir juegos basados en Bruce Lee y en la película Inteligencia Artificial de Steven Spielberg. El famoso director de cine se ha declarado entusiasmado con el potencial de Xbox.

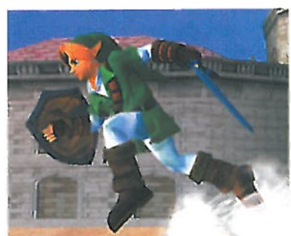
Anunciados los primeros juegos de la GameCube

Aunque Nintendo todavía no ha especificado el número de juegos que acompañarán el lanzamiento de su Gamecube, sí que ha revelado algunos de los títulos que están en desarrollo. Los más destacados son PIKMIN (un innovador juego de estrategia y crianza ideado por Shigeru Miyamoto), LUIGI'S MANSIÓN (protagonizado por el hermano de Mario), un juego de ZELDA, otro de METROID, STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET, DONKEY KONG RACING y SUPER SMASH BROS MELE (una actualización de un título de Nintendo 64). Por otra parte, Electronic Arts a anunciado que está trabajando en diez títulos para la Gamecube. Entre dichos títulos destacan SSX SNOWBOARDING, MADDEN NFL y FIFA.

SEGA también ha anunciado que está preparando PHANTASY STAR ONLINE VERSIÓN 2 (que utilizará el modem de 56k externo de la Gamecube), SUPER MONKEY BALL (basado en una de sus máquinas recreativas) y VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002, entre otros.







Imágenes de Pimkin, Liugi´s Mansion y Zelda, para GameCube, presentados el la pasada E3



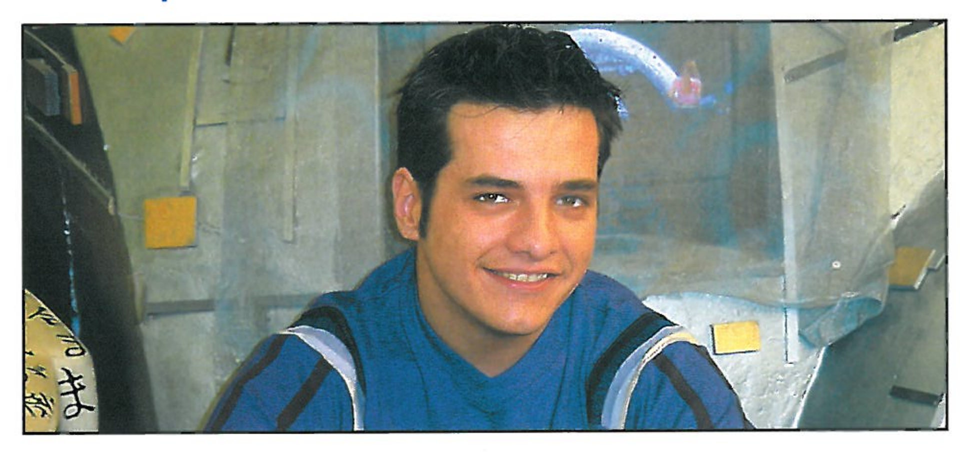
SEGA ESPAÑA BAJA PRECIOS

Los usuarios de Dreamcast tienen un buen motivo para alegrarse, ya que Sega ha decidido bajar los precios de venta al público recomendado de todos los juegos que lance para su consola, que quedará así reducido a 6.990 pts. Este nuevo precio es efectivo desde el lanzamiento de Daytona USA 2001, realizado el pasado 11 de mayo.

Entrevista

Víctor Serrano

de "Desesperado Club Social"



¿Cuándo empezaste a jugar?
La verdad es que empecé hace bastante, en los 80 con el Spectrum de 48K y el Kung Fu Master. Esto que acabo de decir puede denotar que soy bastante mayor, pero puedo asegurar que todavía soy un veinteañero.

¿Con qué frecuencia sueles echarte una partida?
La verdad es que juego siempre que puedo, aunque con tanto trabajo cada vez tengo menos tiempo. De todas formas siempre que tengo ocasión me pongo con mi hermano a echar unas carreras, lo cual no me viene nada bien porque al día siguiente me tengo que levantar muy temprano y se me hace bastante cuesta arriba. También los fines de semana en los que tengo que viajar aprovecho la soledad que te brinda la habitación del hotel para coger el mando de la Play.

¿Consola o PC?
Yo soy más de consola. De hecho en casa tengo la PlayStation, pero tengo que reconocer que también juego con la Dreamcast y que algunos de sus juegos me parecen muy buenos.

¿Qué genero es tu preferido?
Sin dudarlo los de coches y, claro, ahí es cuando se plantea la eterna de duda de decidirse entre Gran Turismo o Colin McRae, pero creo que me quedo con el primero.

¿Y el que menos te gusta?
Sé que soy muy raro, pero me aburre soberanamente el Tekken. Sin embargo no puedo decir lo mismo de Tomb Raider, porque, y como alguno que otro recordará, ¡yo estuve casado con Lara Croft! Fue en la primera etapa de Deseperado Club Social, cuando Nell McAndrew vino a España a presentar el juego e hicimos una especie de parodia en la que contraíamos matrimonio. La última Lara, Angelina Jolie, me parece perfecta para el papel y también me casaría con ella de largo.

¿Qué juego ha sido el que te ha enganchado durante más tiempo?
Pues aunque parezca mentira fue uno de PC: Los Sims. Llegué incluso a pasarme 48 horas seguidas enganchado y tuve que dejarlo porque mi obsesión por mi familia virtual empezaba a perjudicar seriamente mi salud. Sólo pensaba en ello, no podía concentrarme en nada más. Eso sí, llegué a tener una familia que era la envidia del vecindario, incluso uno de mis Sims llegó a ser astronauta.

"Estuve casado con Lara Croft / Nell McAndrew"

¿A qué estás jugando últimamente?
Últimamente juego muy poco porque tengo mucho trabajo y además ¡estoy enamorado! Y debo decir que este estado y la consola son absolutamente incompatibles.

¿Has probado alguna vez el juego online?
La verdad es que no, pero tengo un amigo que está totalmente enganchado, así que me apetece bastante... Claro que, por otro lado, también puede ser peligroso.

¿Participas en el guión del espacio de tu programa dedicado a los videojuegos?
Antes, en las temporadas pasadas, sí que colaboraba en ese espacio más activamente, pero ahora se encarga mi compañera Laura. El peso lo lleva ella, por lo que yo me he desenganchado un poco del tema.

PERFIL DEL DESARROLLADOR

Pyro Studios



¿Cuáles son vuestros proyectos actuales?
Commandos 2, Pretorians y un tercer proyecto sin nombre definitivo.

¿En qué títulos habéis trabajado anteriormente?
Commandos: Tras las líneas enemigas / Commandos: Más allá del deber.

¿Qué es lo que más os atrae de las consolas de nueva generación?
Tener plataformas comprometidas para optimizar el código.

Cuando os quedáis hasta tarde trabajando en un proyecto, ¿qué soleis hacer para relajaros?
Combates de boxeo.

¿Qué juegos jugáis más en la oficina? (aparte de los vuestros, claro)
Counter-Strike PC/Starcraft PC (multijugador)

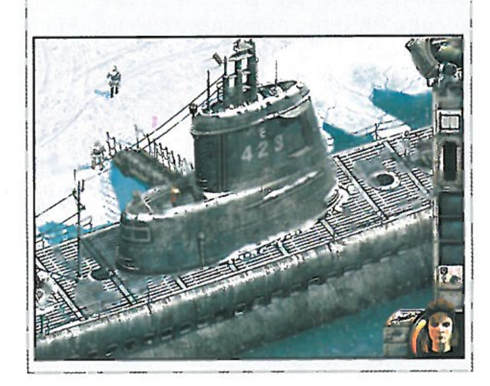
¿Qué música ponéis para inspiraros?
Personal con auriculares.

¿Cómo se os ocurrió el nombre de Pyro?
Era el mote de Ignacio Pérez (creador de Pyro) cuando era niño.

Vuestra frase favorita es...
Un hander (está mal), un grihander (está muy mal), un gromenhour (está horrible).

Lo más difícil de vuestro trabajo es...
Esperar más de 2 años para ver los resultados de tu trabajo.

¿Qué es lo que más os enorgullece de Commandos 2?
Que el jugador se encuentre ante un juego novedoso y sorprendente.





MATA-HARI

LOS PERIFERICOS DE LA PLAYSTATION 2

En el pasado E3 de Los Angeles, Sony confirmó el lanzamiento para su Playstation 2 de un disco duro de 40Gb, un dispositivo de conexión híbrida a Internet, un teclado, un ratón y un monitor con pantalla de cristal líquido que permitirá disfrutar de mayor resolución en los juegos. La conexión a Internet y el disco duro estarán disponibles en Estados Unidos en noviembre.

Dicen, dicen...

Bienvenidos a esta sección en la que vuestra espía favorita, Mata-Hari, tratará de haceros llegar todos los rumores y especulaciones que circulan por los mentideros de esta, nuestra adorada industria, sobre cualquier tema que pueda resultar de interés o, al menos, del que logremos sonsacar información (por el método que sea).

Soul Calibur 2 no estaba, por desgracia, presente en la reciente feria AOU celebrada en Tokio, pero podéis estar seguros, amigos míos, que está en camino. En el E3, Namco se ha encargado de confirmarlo, e incluso de ponerle un título provisional: "Soul Calibur: The Next Chapter", aunque las imágenes de los personajes estaban convenientemente oscurecidas para impedir que se pudieran identificar (y digo yo ¿para que se molestan en enseñarlas entonces? ¿para dar pie a especulaciones?). Puede que empecemos a ver los primeros datos sobre esta esperadísima secuela este próximo otoño, a los que seguiría la llegada a los salones recreativos japoneses hacia el invierno y, por último, una versión de PS2... ya que hablamos de recreativas, Midway acaba de cerrar todo su departamento dedicado a ellas, trasladando a todos los equipos existentes al desarrollo de juegos para consolas de nueva generación. No hace falta decir, claro, que ahora Mortal Kombat 5 no llegará nunca a las máquinas recreativas. ¡Fatality! Y mientras, Twisted Metal Black para PSOne es más bien un jueguecito para niños con personajes super-deformes... ¡pues vaya!

Sony está preparando un nuevo juego de Warhawk para PS2... y también llegará pronto de Sony un título de carreras de motos futuristas llamado Kinética... ¿qué me decís de Pokémon Online? Sería, desde luego, una forma segura de introducir la GameCube en los hogares de los desprevenidos usuarios de GBA, ¿no os parece? Al menos, eso pienso yo. Hablando de GameCube, parece ser que Rare se encuentra en estos momentos trabajando en media docena de proyectos para esta consola. Podemos añadir a la lista otros dos que no conocíamos: Conker's Other Bad Day y Grabbed by the Ghoulies... ¿será ese Ghoulies otro juego para adultos? Según me han dicho, en Inglaterra, eso de ghoulies es otra forma de llamar a las bayas silvestres. Cómo son los ingleses.

Y seguimos hablando de **Sony**, que parece muy interesada en que la gente se apunte a la banda ancha cuando la unidad ethernet / disco duro salga a la calle. Por lo que he oído, la compañía está pensándose realizar una oferta en la que, dándote de alta en el servicio de Sony, obtendrías el lote ethernet /disco duro totalmente gratis ¿cómo os suena? Podéis creedme, acabo de ingresar en el club de la banda ancha y dejadme que os diga que no hay vuelta atrás. Después de probarlo, volver a la velocidad caracol resulta imposible.

Ninja Gaiden vuelve a las consolas con una nueva entrega para PS2. Esto deseando volver a enfrentarme a ese maldito Jaquio... pero... ¿qué hace este mapa en enix.com? ¿podría ser?... podría ser un buen noviembre... ¿y sabéis algo más que es estupendo? Toejam & Earl III en Dreamcast es un juego online. ¡Menudo concepto!... Un pequeño lío hizo que Nintendo Europa confirmara Metroid como título de Game Boy Advance algo antes de lo que deberían. Poco después se retractaron de esta afirmación, pero todo sigue apuntando a que podremos ver a Samus paseándose por nuestra GBA en un futuro no muy lejano.

Electronic Arts ha añadido versiones para GameCube de SSX y Madden a su plan de lanzamientos para 2001, así que parece que ahora el único sistema que no recibe los parabienes de EA es Dreamcast, puesto que ya se habían subido al tren de Xbox... y ya que hablamos de la consola de Microsoft, hay que comentar que EA está trabajando en una versión de Los Sims para Xbox, que sería una especie de prueba para ver si un juego así podría funcionar en consolas. De tener éxito, podéis esperar ver versiones en todas y cada una de las plataformas con potencia suficiente (bueno... menos Dreamcast, claro... ¡pues vaya!) Pero, ya que hablamos de la falta de amor que EA profesa a Dreamcast, podría encontrarse con cierta correspondencia inesperada por parte de Sega. Según he sabido, Visual Concepts se está preparando para convertir toda la serie de títulos deportivos de Sega 2k a PS2... ¿Qué? ¿Se empieza a sentir la presión, EA?

BREVES

Blade también en Xbox

Tras el éxito de Blade: The Edge of Darkness para PC, el estudio español Rebel Act ha decidido embarcarse en la producción de una versión de su juego de acción para la consola de Microsoft, que estará disponible para las navidades de 2002. Ultimate Blade of Darkness, que así es como se llama, no será una mera conversión de lo visto en PC, sino que tratará de aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece el hardware de Xbox; algunas de las características que ya se han anunciado de esta versión serán: adaptación del control al mando de la consola, mejorando su respuesta; simplificación del interfaz de pantalla; mejora de los gráficos y animaciones de los personajes, incluyendo los saltos; reducción de los tiempos de carga y grabación; mejora del sistema de colisiones y el de partículas; incorporación de efectos de sonido atmosféricos adicionales y de audio 3D posicional; niveles nuevos y mejorados, tanto para un jugador como para multijugador, incluyendo además niveles cooperativos, distintos de los actuales.



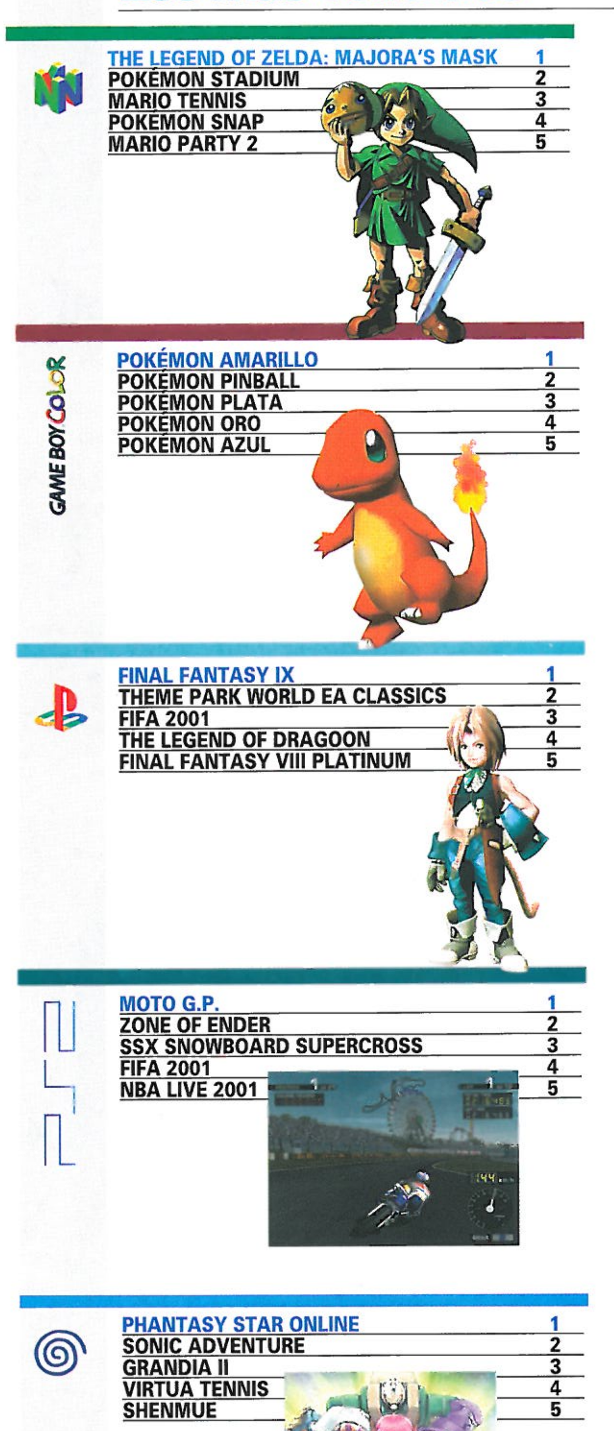
La nueva versión de Pokémon Pikachu, compatible con Pokémon Oro y Plata

Nintendo ha lanzado al mercado Pokémon Pikachu Color. Esta nueva versión también cuenta los pasos de su portador y los convierte en watios, a los que puede dar distintos usos. En primer lugar, puede emplearlos en la pantalla del minijuego para ganar todavía más watios. También puede entregarlos como regalo. Dándoselos a Pikachu, logrará tener a su mascota virtual contenta. Pero no es el único amigo al que se los puede regalar, ya que puede enviar watios a través del puerto de infrarrojos a cualquier otro dueño de Pokémon Pikachu Color. En último lugar, dispone de la posibilidad de enviar watios a Pokémon Oro y Plata, que pueden recibir a través del puerto de infrarrojos de una Game Boy Color (no valen Game Boy o Game Boy Pocket). Según la cantidad de watios recibidos en Pokémon Oro y Plata, se podrá tener acceso a distintos objetos a través de la opción de regalo misterioso de la pantalla de menú.





Los más vendidos



Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	1
POKÉMON STADIUM	2
MARIO TENNIS	3
POKEMON SNAP	4
MARIO PARTY 2	5

GAME BOY COLOR

POKÉMON AMARILLO	1
POKÉMON PINBALL	2
POKÉMON PLATA	3
POKÉMON ORO	4
POKÉMON AZUL	5

PlayStation

FINAL FANTASY IX	1
THEME PARK WORLD EA CLASSICS	2
FIFA 2001	3
THE LEGEND OF DRAGOON	4
FINAL FANTASY VIII PLATINUM	5

PS2

MOTO G.P.	1
ZONE OF ENDER	2
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	3
FIFA 2001	4
NBA LIVE 2001	5

Dreamcast

PHANTASY STAR ONLINE	1
SONIC ADVENTURE	2
GRANDIA II	3
VIRTUA TENNIS	4
SHENMUE	5

Próximamente

Nintendo 64		
Paper Mario	Nintendo	Septiembre
Pokémon Stadium 2	Nintendo	Sin fecha
Mario Party 3	Nintendo	Sin fecha
Game Boy Color		
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	Nintendo	Septiembre
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	Nintendo	Septiembre
Game Boy Advance		
Mario Kart Advance	Nintendo	Septiembre
Planet Monster	Titus	Septiembre
European super League	Virgin	Septiembre
Golden Sun 1	Nintendo	Sin fecha
Wario Land 4	Nintendo	Sin fecha
AGB Wars	Nintendo	Sin fecha
PlayStation		
Speed Ball 2100	Empire	Septiembre
PlayStation 2		
Jimmy White's 3 Cueball	Virgin	Septiembre
Wingover 3	Virgin	Septiembre
Lotus Challenge	Virgin	Septiembre
Giants	Interplay	Septiembre
Run like Hell	Interplay	Octubre
Arctic Thunder	Midway	Octubre
NHL Hitz	Midway	Octubre
Downforce	Titus	Noviembre
Robocop	Titus	Noviembre
Top Gun	Titus	Noviembre
Spy Hunter	Midway	Noviembre
Legion	Midway	Noviembre
Bomberman 2001	Virgin	Noviembre
Force of One	Virgin	Diciembre
Tribes 2	Havas	Tercer trimestre
The Matrix	Shiny/Interplay	Sin fecha
Dreamcast		
Outtrigger	Sega	Julio
Ooga Booga	Sega	Septiembre
Alone in the Dark	Infogrames	Julio
Evil Twin	Ubi soft	Agosto
Floigan Brothers	Sega	Octubre

POKÉMON: NÚMERO 1 EN TODA EUROPA



Antes del lanzamiento de Pokémon Oro y Plata, los diversos títulos de la franquicia de más éxito de Nintendo ya habían vendido millones de unidades en todo el mundo, convirtiéndose en los más vendidos de Europa.

En España también se ha producido el mismo fenómeno y Pokémon Oro y Plata no han hecho sino acrecentarlo. Aunque hay números uno de ventas en todas las plataformas, si hiciéramos una lista general incluyendo todas ellas, los títulos de Pokémon se situarían en los primeros puestos. Parece difícil que nadie vaya a derrocar a estos reyes de ventas, sobre todo teniendo en cuenta que pronto habrá nuevos juegos de la serie que, a buen seguro, seguirán por el mismo camino.







Previews

TOP 5 Galería

1	**Baldur's Gate** PlayStation 2, Agosto
2	**Crazy Taxi 2** Dreamcast, Julio
3	**Giants** PlayStation 2, Agosto
4	**Rayman Advance** Game Boy Advance, Junio
5	**Kirby 64** Nintendo 64, Julio

Este mes en Galería

La flamante **PlayStation 2** de Sony está que se sale: nada menos que siete juegos anunciados para la galería de este mes la convierten en la consola de moda. Está claro que los supuestos problemas de su lanzamiento no han tenido repercusiones negativas y las agoreras observaciones de que "es muy difícil programar" no han arredrado a los desarrolladores, que se han puesto a trabajar en ella con la ilusión de un niño con zapatos nuevos. Con semejante apoyo, la máquina de Sony contempla un futuro ciertamente halagüeño. Los escépticos señalan que más de la mitad de los títulos anunciados son conversiones de otras plataformas, pero ahí está **Bloody Roar 3**, que tiene una pinta bárbara. Y no hay que olvidar que los auténticos pesos pesados aún están por llegar en la forma, por ejemplo, de **Gran Turismo 3, Metal Gear 2 y Silent Hill 2**.

La otra consola con futuro esperanzador es **Gameboy Advance**: la única portátil de nueva generación del mercado, así que es normal que estén preparando juegos como churros. Mientras tanto, **Gameboy Color**, que tantos años ha disfrutado en el candelero, deja paso poco a poco a su sucesora, aunque no le van a faltar juegos este año.

Playstation, en cambio, seguirá dando guerra durante un tiempo, al menos hasta que su hermana mayor se consolide en el mercado. De los tres títulos anunciados este


Bloody Roar 3

mes, **Power Diggerz** es el que más promete. Estos japoneses son la monda…

Otra que tiene cuerda para rato es **Dreamcast**. Tras el anuncio de que Sega iba a dejar de fabricarla, muchos temieron que su producción de juegos caería en picado. Sin embargo, este mes se han anunciado dos auténticos bombazos, **Crazy Taxi 2** y **Daytona USA** y seguro que próximamente nos sorprende con más novedades. ¡Aguanta, Dreamcast, que estamos contigo!

Nintendo 64 tiene ante sí la hercúlea tarea de aguantar el tipo hasta la llegada de **Gamecube**, pero si todos los juegos que le quedan por sacar van a ser tan atractivos como **Excitebike 64** y **Kirby 64**, sus usuarios se pueden dar con un canto un los dientes.

Y el mes que viene, más.

Personaje del mes

Vikki Grimm

Desde que hiciera su debut como interés romántico de Sarge, esta Barbie-periodista ha demostrado tener más potencial que todos los Army Men juntos. Ya en Sarge's Heroes 2 hizo sus pinitos abatiendo zombis y arañas gigantes. Ahora en 3DO han visto la luz y la van a hacer protagonista de su propio juego. La moza luce más guapa que nunca gracias al poder gráfico de PS2 y va acompañada de un león ("Leo", ¿a quién se le habrá ocurrido un nombre tan original?) que es un amor. Ha cambiado la ballesta por el arco y se marca unos modelitos que ya le gustarían a Lara Croft. Su enemiga es Brigitte Blue, una tipeja que pretende robarle el novio y que la destierra con malas artes a la época jurásica. Allí, nuestra heroína se convierte en la reina de la jungla y se dedica a cazar velocirraptores para desayunar. ¿Quién da más (en todos los sentidos)?



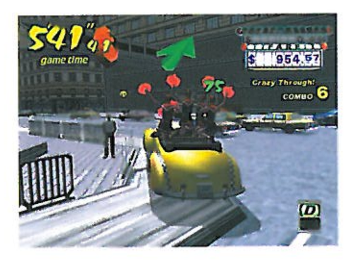


FARNATION NO SALDRÁ PARA DREAMCAST

Se ha confirmado que el juego de rol multijugador masivo de Sega, Farnation, ya no saldrá para Dreamcast, sino para otra plataforma sin especificar. Probablemente la X-Box.

Crazy Taxi 2

El megahit de Sega, "Crazy Taxi", tiene una secuela en camino. Una vez más, los jugadores tendrán que meterse en la piel de un enloquecido taxista capaz de todo con tal de llevar a sus pasajeros a su destino. En esta ocasión, el escenario son las congestionadas calles de New York, y Sega ha confirmado que "The Offspring" volverá a participar en la banda sonora. Entre las novedades del sistema de juego se incluye una nueva maniobra, el "crazy hop", que permite saltar por encima de los coches, y la posibilidad de recoger a más de un pasajero a la vez.











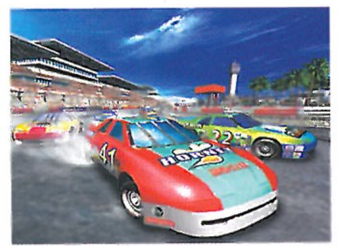
Daytona Usa

Sega continua con su buena costumbre de dar un tratamiento de lujo en la Dreamcast a sus títulos más emblemáticos. Esta vez le ha tocado el turno a Daytona USA, que se perfila como un serio candidato para sumarse a la larga lista de éxitos automovilísticos de la consola de la espiral azul. Un estilo de conducción propio de máquina recreativa e impactantes gráficos son sus mejores bazas. La versión de importación puede jugarse online, pero la que sacarán aquí estará probablemente capada.









Spiderman

Spiderman, uno de los grandes éxitos de Activision para PSone, se pasa a la Dreamcast. La conversión tendrá texturas y colores mejorados, y Spidey gozará de animaciones más suaves y fluidas. Como ya sabrán los usuarios de PSone, el juego te pone en el papel del famoso trepamuros dentro de un entorno tridimensional, y te permite usar todos sus poderes: superfuerza, habilidad de pegarse a las paredes, sentido arácnido y lanzamiento de telarañas. Entre los enemigos figuran celebridades como el Rhino, Escorpión, Venom y el Dr.Octopus.







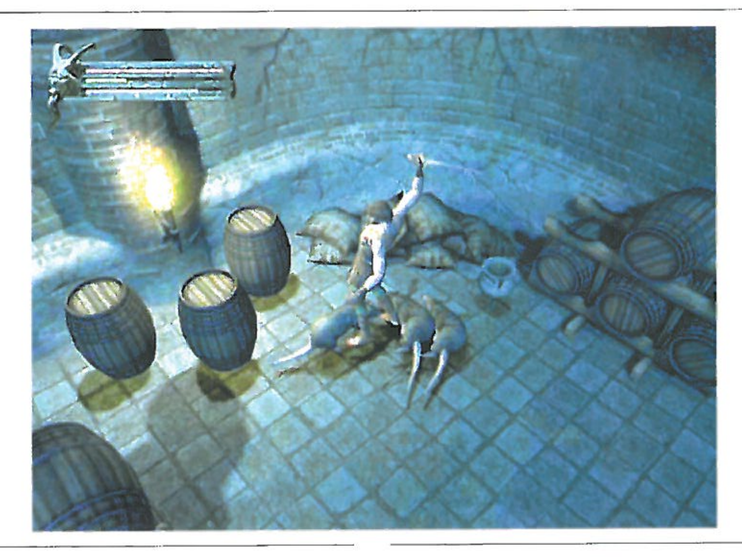


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

La tercera edición del popular juego de skate saldrá para Playstation 2 y soportará juego en red (conectando dos PS2 con el ilink) y online. En las partidas online los jugadores podrán incorporarse en mitad de una partida en curso.

Baldur´s Gate: Dark Alliance

Los usuarios de consola van a poder disfrutar al fin de una de las obras capitales del rol de PC, aunque, eso sí, después de pasar por una serie de reformas para adaptarse a su nuevo entorno. Así, contará con una nueva historia que reducirá su carga de rol en favor de la acción, al estilo del famoso Diablo. Gracias a eso, no hará falta conocer en profundidad las reglas de Dungeons & Dragons para empezar a jugar, sino que se escogerá entre personajes predefinidos que se podrán modificar al progresar por los espectaculares escenarios 3D del juego.







Bloody Roar 3

Bloody Roar es una saga de juegos de lucha que próximamente debutará en PS2 con su tercera parte. Los contendientes son 14 luchadores capaces de transformarse en versiones bestiales de sí mismos durante el combate, ganando mayor velocidad y fuerza, así como ataques especiales y la capacidad de regenerar lentamente sus heridas.
El sistema de lucha se basa en combos rapidísimos y sencillos de hacer, y los escenarios tendrán muros destruibles y suelos que se colapsan.
En PSone la primera y segunda parte ya lucían estupendos gráficos, y para esta entrega de PS2 se espera algo espectacular.

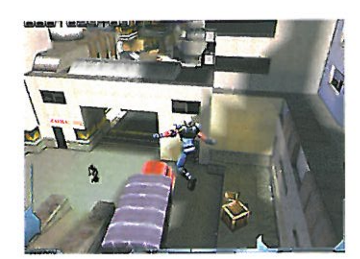






Hidden Invasion

Toka, los desarrolladores del fallido Soul Fighter, esperan enmendar sus errores con un nuevo título de avanzar y pegar llamado Hidden Invasion. Esta vez la acción está ambientada en un mundo de ciencia ficción, con dos personajes (chico y chica) para escoger, abundantes armas y montones de enemigos a los que dar patadas y puñetazos. Toka asegura que el juego podrá poner hasta diez enemigos en pantalla, y van a incluir el modo cooperativo de dos jugadores que le faltaba a Soul Fighter.







FINAL FANTASY X

Final Fantasy X para PS2 tendrá escenarios generados en tiempo real y cámaras dinámicas que seguirán los movimientos del jugador en vez de mantenerse en ángulos prefijados. El diseño de personajes corre a cargo de Tetsuya Nomura (FFVII, FFVIII), la música la compone Nobuo Uematsu y el sistema de combate ha sido rediseñado por Toshiro Tsuchida (Front Mission). El juego estará disponible el 19 de julio en Japón, pero no llegará a occidente hasta el año 2002. En Japón se sacará una edición de lujo de dos discos con mayor resolución en las escenas de video y sonido de alta calidad.



Giants: Citizen Kabuto

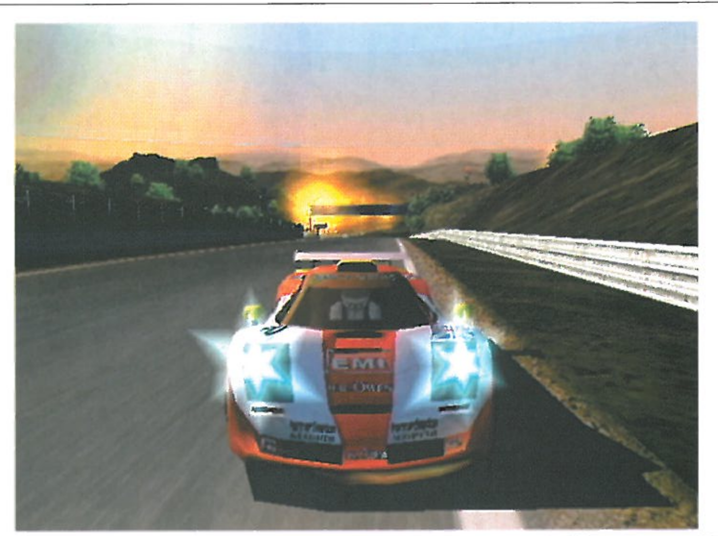


Este es uno de los juegos más originales que han pasado últimamente por el PC. Mezclando la acción, la estrategia, la aventura y, sobre todo, un extravagante sentido del humor, el equipo de desarrollo logró ofrecer una experiencia de juego única, que Interplay ha decidido trasladar a PS2. En un extraño mundo formado por una isla que vaga por el espacio, encontramos tres especies muy distintos: los Meccaryns, que son los más avanzados tecnológicamente, las azotes del mar, que usan sus poderes mágicos para manipular los elementos, y el gigante Kabuto, que emplea fundamentalmente la fuerza bruta. Cada uno tendrá sus propios objetivos que cumplir, que les llevará a un inevitable enfrentamiento en los espectaculares entornos naturales de la isla, aunque, en determinadas circunstancias, podrán contar con el apoyo de otros nativos.



Le Mans 24 Horas

El notable "Le Mans" de Dreamcast pega el salto a PS2, y lo hace con estilo: aprovechando la mayor potencia de la consola de Sony, los gráficos incluirán un retrovisor funcional, luces de los faros en tiempo real, y conductores y personal de boxes animados. El juego en sí reproduce fielmente la mítica prueba de Le Mans, con sus equipos y coches oficiales, conducción nocturna y paradas en los boxes. Era un gran juego en Dreamcast, y se espera que en PS2 también lo sea.



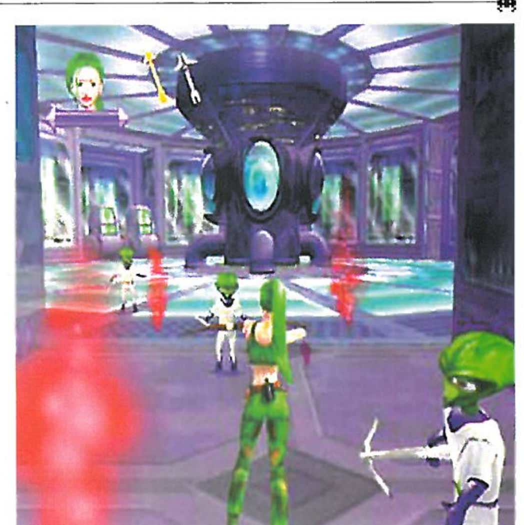




Portal Runner

La franquicia de los Army Men va a dar un giro inesperado con Portal Runner. En vez de los habituales soldaditos de plástico, esta vez la protagonista será Vikki Grimm, la novia de Sarge que ya debutó como personaje jugable en *Sarge's Heroes 2*. La historia trata de unos portales que permiten viajar entre diferentes épocas, de manera que Vikki explora, salta y dispara su arco por mundos prehistóricos, medievales y futuristas. Como nota exótica, la protagonista va acompañada de un León que le sirve de montura o de acompañante. En algunas fases, el león podrá actuar por su cuenta bajo el control directo del jugador.







UNREAL PARA X-BOX

La adaptación de Unreal 2 para X-Box se llamará Unreal Championship, y será un juego multijugador online. Los jugadores podrán aliarse entre sí, conversar con los compañeros de equipo y rearmarse en sus campamentos.

Power Diggerz

Hasta ahora, los videojuegos han puesto en tus manos desde aviones de combate a tanques, pasando por taxis, barcos y trenes. Pero Power Diggers de Taito va todavía más allá con un simulador de máquinas excavadoras, que pone al alcance de todos el uso de una potente pala mecánica. Aparcar, cargar camiones con arena o incluso pescar tortugas en una piscina serán algunas de las originales tareas propuestas. Con el dinero ganado se podrán comprar extras para el juego, como galerías fotográficas, voces y música.















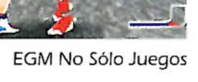
Fatal Fury Wild Ambition y Samurai Showdown: Warriors Rage

Tanto Fatal Fury como Samurai Showdown son exitosas series de juegos de lucha de la compañía japonesa SNK, y son innumerables los títulos que han salido a su amparo en las máquinas recreativas. Wild Ambition y Warrior's Rage suponen un intento de trasladar la elaborada y tradicional mecánica de juego en 2D de estas series a la tercera dimensión. Ambos títulos salieron hace ya bastante tiempo en Japón, y no tuvieron una acogida demasiado buena, ni siquiera entre los fans más incondicionales. Dado que los gráficos se han quedado un tanto anticuados para lo que se estila últimamente en la Playstation, es un misterio que Virgin se haya animado a preparar ahora un lanzamiento para España. Ellos sabrán lo que hacen...













TUROK EVOLUTION

Acclaim ha anunciado que está trabajando en la cuarta entrega de la serie Turok, que aparecerá para varias plataformas. Por ahora sólo se sabe que conservará la perspectiva en primera persona y que vuelven los dinosaurios.

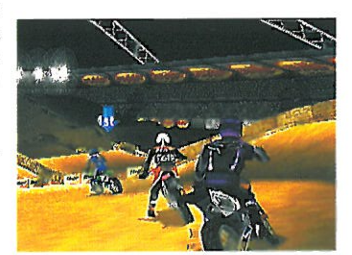


Excitebike 64

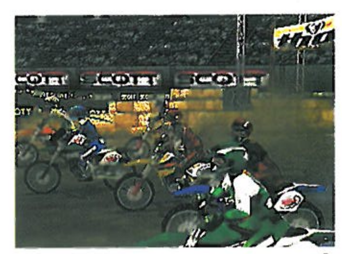
La última extravagancia de barro, motos y saltos imposibles que llegará a la N64 se llamará Excitebike 64, y será una actualización de un viejo título de la primera consola de Nintendo. Huyendo de la creciente moda de licencias, pilotos reales, y difíciles simulaciones, Excitebike apunta a un estilo de conducción más sencillo y divertido. Hay un botón de turbo (cuyo uso está limitado por el sobrecalentamiento el motor) y, después de un salto, tienes que maniobrar con la moto en el aire para asegurarte de que aterrizas en la posición correcta. El título original en el que está basado (el Excitebike de los ochenta) se incluye a modo de minijuego oculto, y esta vez sí que se podrán salvar las pistas creadas con el editor (una función que estaba rota en el cartucho original). También hay un minijuego de fútbol (que se juega en un campo liso con una pelota gigante) y un modo multijugador para dos y cuatro jugadores. Las pistas pueden ser interiores y exteriores, donde las exteriores tienen menos saltos y son más largas que las interiores. También se pueden encontrar las pistas del Excitebike original, adaptadas a esta actualización, en un modo de juego llamado "Excitebike 3D". Estas pistas son lineales: están constituidas únicamente por saltos y cambios de nivel, y no hay ningún tipo de curva. Excitebike 64 llega con mucho retraso a España, pero ha sido aclamado como el mejor juego de su género para la Nintendo 64.





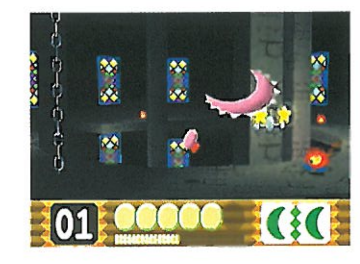






Kirby 64 The Crystal Shards

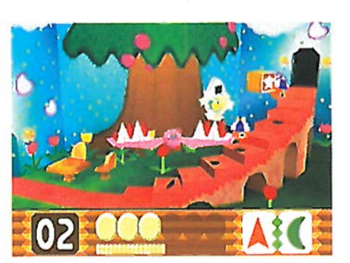
Después de figurar en los primeros puestos de ventas en Japón, parece que por fin va a llegar a España la nueva aventura plataformera de Kirby en la 64. Se trata de un juego en 2D de los de correr y saltar, pero con gráficos en 3D. Kirby, el protagonista, es una especie de bola rosada con bracitos que casi parece un chicle. Este simpático personaje, nacido en la Gameboy, tiene la habilidad de tragarse a sus enemigos para adquirir sus poderes. En Kirby 64 esta habilidad se lleva más allá, ya que si Kirby se traga a dos enemigos, combina los poderes de ambos para obtener una nueva habilidad especial, la cual es a menudo necesaria para poder seguir avanzando. Sencillez y accesibilidad son los apellidos de este título, con el que Nintendo espera meterse en el bolsillo a todos los aficionados a las plataformas, con especial atención a los niños.











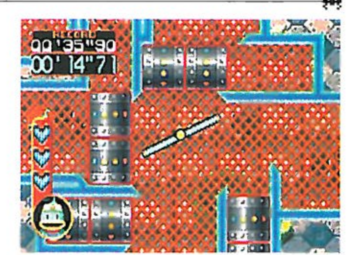


SQUARE HARÁ UN JUEGO DE ROL PARA DISNEY

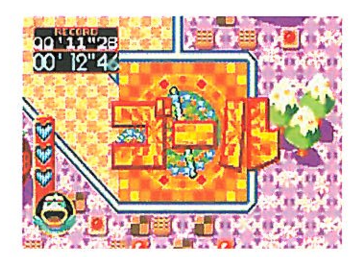
Su título será Kingdom Hearts, y está siendo desarrollado por Square y Disney Interactive. En el juego habrá personajes clásicos de Disney, como Goofy o Mickey, y cuatro nuevos personajes diseñados por Tetsuya Nomura. Saldrá en Japón este año.

Kuru Kuru Kururin

Nintendo ha creado un juego tan sencillo como divertido. El jugador controla una vara a la que puede hacer girar a dos velocidades distintas y que tiene que guiar por un circuito hasta la meta sin chocar con las paredes. Parece simple ¿verdad? Pues no lo es, ya que por el camino surgirán todo tipo de obstáculos que habrá que superar y objetos que cambian la dirección de la vara, con lo que el control de la misma se irá complicando cada vez más. El juego incluirá, además, la posibilidad de competir en carreras con otros tres jugadores, conectando cuatro Game Boys, pero con un único cartucho.



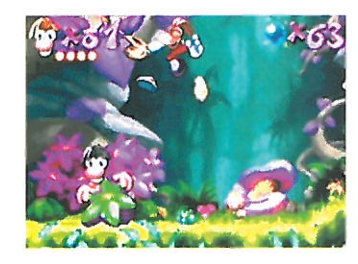
F-Zero: Maximum Velocity

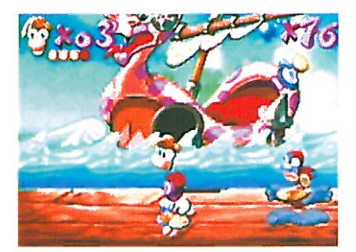
F-Zero es una serie clásica de juegos ya conocida por los aficionados de Nintendo porque se inició en Super NES y luego pasó por N64. El aspecto de esta versión es muy similar a la original, a pesar de contar con una pantalla de menor resolución que la de un televisor pero, con todo y con eso, las naves parecen más detalladas. El control es muy sencillo y la sensación de velocidad es vertiginosa. Además de las carreras individuales y la prueba contrarreloj, el principal aliciente es la posibilidad de jugar con cuatro consolas en multijugador.




Rayman Advance

Rayman Advance es una versión de un excelente juego de plataformas que gozó hace unos años de un gran éxito. El protagonista, Rayman, tiene que salvar su mundo de las maquinaciones del siniestro Mr. Dark, utilizando la amplia gama de movimientos de que dispone para hacer frente a las hordas del villano a lo largo de 60 niveles repartidos entre 6 mundos distintos de un espectacular colorido. Por lo que se puede ver en estas imágenes, promete convertirse en uno de los títulos que logre sacar mejor provecho de las posibilidades 2D de la consola.








Tony Hawk´s Pro Skater 2

La serie de Tony Hawk ha logrado convertirse en uno de los mayores y más sorprendentes éxitos de los juegos de deportes extremos, editando versiones para casi todas las plataformas existentes y propiciando la aparición de una infinidad de clones. Aprovechando la potencia de GBA, Activision ha creado una nueva versión portátil que será más similar a las de PlayStation o Dreamcast que a la ya vista en Game Boy Color, e incluirá casi todas sus modalidades de juego, como carrera, sesión individual o multijugador, salvo las de creación de escenarios y personajes.






La evolución de Sonic

En 1990, Sega comprendió que necesitaba un juego de primera magnitud para promocionar su MegaDrive. Así nació el proyecto "Un millón de ventas"

El plan maestro de Hayao Nakayama (el por entonces director de Sega) era básicamente éste: dar un plazo de once meses a tres de sus mejores diseñadores para que creasen un juego capaz de vender un millón de unidades. Los elegidos para la tarea fueron Yuji Naka (programador), Hirokazu Yasuhara (diseñador de niveles) y Hato Oshima (diseñador de personajes). A este grupo inicial se unieron después otros nombres, y el periodo de desarrollo se amplió a catorce meses, pero el producto final fue un erizo azul llamado Sonic.
En 1991, Sonic invadió los hogares de medio mundo, demostrando que Sega iba a presentar una feroz batalla a la SuperNintendo. A diferencia de Mario, el entrañable fontanero bigotudo de Nintendo, en Sonic se translucía una actitud rebelde y agresiva que lo hacía más atractivo para el público adolescente. Y si Mario tenía sus champiñones mágicos para combatir a los malos, Sonic se valía de su supervelocidad para derrotar a sus enemigos. Había nacido una nueva estrella del mundo del videojuego.



Los diez años siguientes vieron como Sonic sobrevivía a la larga y amarga contienda con Nintendo, y hacía frente a la aparición a un nuevo rival: la Playstation de Sony. En este artículo vamos a echar un vistazo a los principales juegos de este erizo supersónico, desde el primer Sonic hasta la llegada del inminente Sonic Adventure 2.

Sonic the Hedgehog
1991, MegaDrive

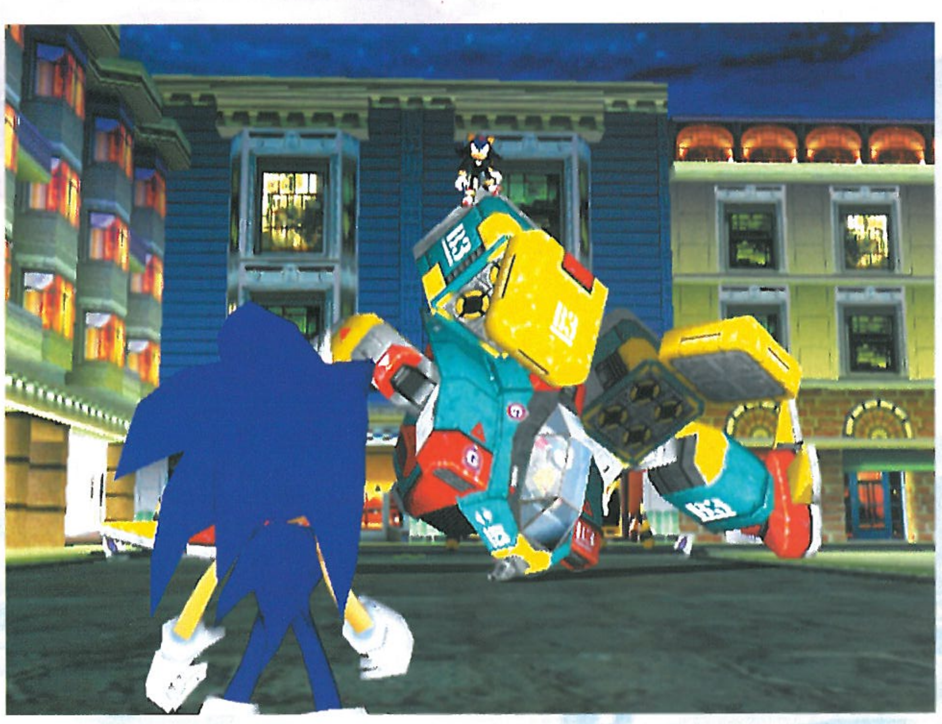
Imitando las tácticas promocionales de Nintendo, Sega decidió regalar su juego estrella con cada MegaDrive vendida. ¿El resultado? Toda una nueva generación de fans de Sega.

Sonic the Hedgehog trajo velocidad cegadora y personalidad al género de las plataformas, que por entonces andaba muy necesitado de frescura y nuevas ideas. Se trataba de un juego de acción, no de exploración, tal y como se evidencia por el hecho de que cada nivel tenía un límite de diez minutos para completarse, y montones de rampas y "loopings" para sacar partido de la centelleante velocidad de Sonic. También supuso todo un test a la capacidad del hardware de Sega, ya que las fases de bonus mostraban un espectacular (para la época) efecto rotatorio. Sega presumía de que una SuperNintendo no podría manejar a Sonic, ya que su reloj interno era más lento que el de la MegaDrive. Hubo conversiones para la Master System y la Game Gear.

¿Sabías que...?
Si Sega America se hubiese salido con la suya, el mundo nunca habría conocido a Sonic. No les gustaba el diseño del personaje. Yuji Naka abandonó Sega una vez el juego estuvo completado.

Sonic the Hedgehog 2
1992, MegaDrive

El regreso de Sonic supuso también el primer lanzamiento simultáneo a nivel mundial de un videojuego. El "día de Sonic 2" (24 de noviembre) fue también la fecha del debut de Tails, el zorruno compañero de Sonic. También debutó





El espectacular nivel de la jungla no sólo aparece en la aventura principal, sino que se usa para poner en escena una de las vertiginosas carreras entre Sonic y Shadow. Las texturas que dan color a las hojas y los troncos de los árboles tienen un nivel de detalle asombroso, demostrando que la Dreamcast poco tiene que envidiar en cuento a gráficos a otras consolas de nueva generación.

Metal Sonic, una mala copia de Sonic creada por el infame Dr.Robotnic, y aparecía el famoso "Spin Dash", que se convertiría en un clásico de la serie. Esta maniobra consistía en que Sonic acumulaba velocidad durante unos instantes, y luego salía disparado como una bala. De hecho, uno de los principales reclamos del juego era que Sonic corría más rápido que antes. Sonic 2 también salió para Master System y Game Gear.

¿Sabías que...?
Sonic 2 fue desarrollado por el "Sega Technical Institute" ("Instituto técnico de Sega"), que estaba formado por programadores americanos y japoneses. Yuji Naka participó en el proyecto, pero dejó de nuevo la compañía antes de que se completase el juego.

Sonic CD
1993, Sega CD

En esta secuela, que se desvía ligeramente de la serie habitual, Sonic tiene que viajar al pasado y al futuro para impedir los planes del malvado Robotnik. La novia de Sonic, Amy, hace su debut con este juego. Una vez más, las fases de bonus eran las encargadas de mostrar el potencial de la plataforma (en este caso la Sega CD), con unas batallas en 3D por escenarios de libre recorrido que eran tan espectaculares (o más) como cualquier otra cosa que se hubiese visto en la SuperNintendo. Muchos jugadores creen que éste el mejor juego de 16 bits que se ha hecho de Sonic.

¿Sabías que...?
La banda sonora original japonesa fue sustituida en la versión occidental por unos temas radicalmente diferentes, que desataron las iras de los fans más acérrimos.

Sonic the Hedgehog 3
1994, MegaDrive

Los juegos de Sonic estaban empezando a estancarse. Los tres primeros títulos habían sido prácticamente idénticos, pese al variado diseño de niveles. La serie necesitaba frescura urgentemente. Sonic 3 aportó una importante mejora gráfica. Sonic y Tails tenían un diseño más estilizado, y los niveles rebosaban de color y animación.

También la jugabilidad se benefició de algunos ajustes. Sonic podía agarrar ciertos objetos, y conseguía barreras que le protegían del fuego o que le permitían respirar bajo el agua. Los niveles eran notablemente más fluidos, y el cartucho incluía un sistema para salvar la partida mediante pilas (era la primera vez que se usaba en un juego de Sonic).

En este juego debutó Knuckles, el guardián de las Esmeraldas del Caos, que había sido engañado por Robotnic para luchar contra Sonic.



Sonic & Knuckles
1994, MegaDrive

Sonic & Knuckles era sumamente parecido a Sonic 3. Los niveles eran distintos, pero los gráficos eran prácticamente los mismos. La novedad era que Knuckles se convertía en personaje jugable, y ciertas secciones de cada nivel sólo podían ser visitadas gracias a su habilidad para trepar muros y planear durante cortos periodos de tiempo.

Otra novedad, exclusiva para este cartucho, es que tenía una rendija por la que se podían enchufar los cartuchos de Sonic 2 o 3, con lo que se conseguía que Knuckles apareciese como personaje jugable en ambos títulos. Los niveles de Sonic 3, en particular, habían sido diseñados atendiendo a esta posibilidad.

¿Sabías que...?

Por desgracia, Sonic & Knuckles fue el último juego auténticamente "estilo Sonic" que hubo en mucho tiempo. El Sonic Team era ya un grupo de desarrolladores diverso y bien asentado, y se dedicó a desarrollar otro tipo de juegos para la Saturn.









Las batallas de dos jugadores entre Tails y el Dr.Eggman son el único minijuego que no divide la pantalla en dos. En la imagen de la derecha vemos a Tails disparando los misiles que le darán la victoria. Estos misiles funcionan de forma parecida a los "fatality" de Mortal Kombat, ya que sólo están disponibles cuando al contrario le queda muy poca energía.

Rouge y Knuckles son expertos buscadores de tesoros. En su minijuego compiten por encontrar dos de las tres piezas de la Esmeralda Maestra antes que el otro. En la imagen de abajo vemos cómo Knuckles desencadena un ataque especial (un rayo) sobre Rouge, haciéndole perder el equilibrio. Estos ataques especiales sólo están disponibles una vez se ha recogido una cierta cantidad de anillos.

JUEGOS CANCELADOS

A veces ocurre en el mundo del videojuego que un proyecto se anuncia a bombo y platillo, y luego nunca llega a completarse. Sonic no es una excepción.

Por ejemplo, se habló de un Sonic 4 para la Megadrive, protagonizado nuevamente por Sonic y Tails. La idea es que ambos fuesen unidos por una especie de goma elástica. Por desgracia, el estilo de juego era lento, algo totalmente opuesto al espíritu Sonic, así que el proyecto se abandonó a mitad de desarrollo. El concepto resurgió en un juego llamado Knuckles Chaotix, para la Sega 32X, donde no salía Sonic.

Luego está la conversión de la máquina recreativa Sonic The Fighters para la Saturn, que nunca llegó a realizarse. Como curiosidad, dos de sus personajes se incluyeron como luchadores ocultos en Fighters Megamix, una especie de "crossover" entre Virtua Fighter y Fighting Vipers.

Pero el caso más famoso es el de Sonic Xtreme, para Saturn, que fue desarrollado por el Sega Technical Institute (autores de Sonic 2). De hecho, se llegó a ver una demostración jugable en el E3 de 1996. Este título estuvo en desarrollo durante tres años, hasta que Sega canceló el proyecto. El Sega Technical Institute fue desmantelado poco después, y la Saturn se quedó sin un auténtico juego Sonic que pudiese considerar propio. Descanse en paz.

Sonic 3D Blast 1996, Saturn

Sufriendo una virtual paliza a manos de Sony y su Playstation, Sega pensó que la mejor manera de revitalizar las ventas de la Saturn en todo el mundo sería lanzar un nuevo título de Sonic. Los juegos 3D se estaban poniendo de moda por aquel entonces, pero dado que los polígonos eran el punto débil de la Saturn, se optó por unas pseudo 3D con vista isométrica que no terminaban de funcionar. La limitada área de juego y el defectuoso control impidieron a Sonic alcanzar su velocidad punta en esta decepcionante secuela. Hubo una conversión para la agonizante Megadrive.

¿Sabías que...?

Esta fue la primera vez que Sega dejaba el desarrollo de un título importante de Sonic en manos de terceros. Traveller's Tales (que en 1997 desarrollaría Sonic R) hizo una labor pobre con la licencia. Otras franquicias de Sega, como Virtua Racing y Shinobi, también fueron concedidas alegremente a cualquiera que desease trabajar con ellas, con catastróficos resultados.

Sonic Jam
1997, Saturn

La Saturn llevaba tres años en el mercado, y sus usuarios todavía no podían disfrutar de un título de Sonic verdaderamente memorable. Sonic Jam sería ese título, pero estaba lastrado por el hecho de que se limitaba a compilar juegos antiguos: Sonic 1-3 y Sonic & Knuckles, todo en un único disco. Sólo faltaba Sonic CD para que fuese perfecto.

Para compensar por la falta de un juego original, Sega incluyó en el paquete el "Sonic World", una área de exploración en 3D donde Sonic podía correr a sus anchas y encontrar tiendas con galerías de imágenes y música. A los fans de Sonic les encantó, pero era un pobre sustituto para un auténtico nuevo juego de Sonic en la Saturn.

Sonic Adventure
1999, Dreamcast

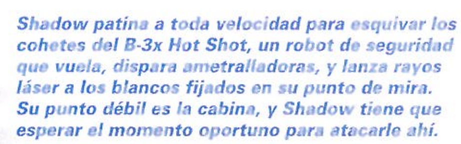
Sega aprendió mucho del desastre de la Saturn, y esta vez se aseguraron de lanzar su nueva consola con un auténtico título de Sonic en las estanterías. El estilo de juego se había complicado bastante, pero el espíritu de la serie se mantenía intacto. Retomando el concepto inaugurado con Sonic & Knuckles, había múltiples personajes para jugar (nada menos que seis), y cada uno tenía sus propias misiones y estilo de juego. Además, la Esmeraldas del Caos formaban parte integral de la historia. Robotnik las estaba utilizando para crear a un monstruo llamado Chaos.

¿Sabías que...?

Atendiendo a las unidades vendidas en todo el mundo, Sonic Adventure ha sido el título más exitoso del catálogo de la Dreamcast.



Este nivel se llama "Radical Highway", y como todos los protagonizados por Sonic o Shadow, está compuesto por rampas y espirales de alta velocidad. A diferencia del primer Sonic Adventure, en la segunda parte se tendrá mayor control sobre Sonic mientras corre a toda pastilla.



Shadow patina a toda velocidad para esquivar los cohetes del B-3x Hot Shot, un robot de seguridad que vuela, dispara ametralladoras, y lanza rayos láser a los blancos fijados en su punto de mira. Su punto débil es la cabina, y Shadow tiene que esperar el momento oportuno para atacarle ahí.







Las estrellas de la Aventura

Sonic Adventure 2 contará con seis personajes jugables

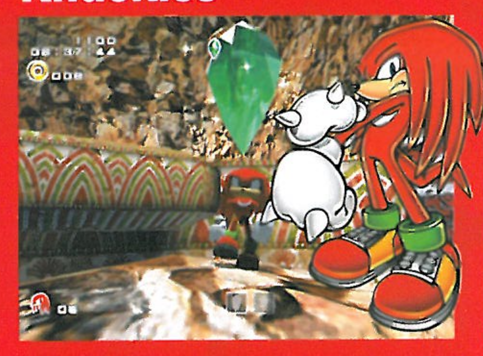
El tema recurrente de la nueva aventura de Sonic será la dualidad. Cada personaje tendrá su contrapartida, y las misiones serán de tres tipos básicos: velocidad, disparos, y caza de gemas.

Sonic



Tendrá más detalles de animación que en la primera parte, y añadirá algunos movimientos nuevos a su repertorio, como la grindada (deslizarse por una barandilla al estilo Jet Set Radio) o los giros acrobáticos. Sus misiones son de velocidad pura y dura, con pistas que parecen gigantescas montañas rusas.

Knuckles



Buscador de tesoros y experto en artes marciales, Knuckles es el guardián de la Esmeralda Maestra. Puede planear por el aire y, gracias a sus puños claveteados, trepar por superficies verticales y cavar. En sus misiones tiene que buscar tres fragmentos de la Esmeralda Maestra (que destruyó él mismo para evitar que cayese en manos de Robotnic) en un entorno de libre recorrido, ayudándose con un detector de gemas.

Rouge



Una sexy murciélago cazadora de tesoros (o más bien ladrona, según Knuckles). Piensa que todas las gemas del mundo deberían pertenecerle. Más que un personaje genuinamente malvado, Rouge actúa a favor de sus propios intereses, y es muy tenaz a la hora de conseguir lo que se propone. Sus misiones y poderes especiales son similares a los de Knuckles.

Tails



El zorro de las dos colas tomará esta vez un papel muy activo en la aventura. Su genio como mecánico es comparable al del Dr.Robotnic, con el cual libra una batalla personal. Tails pilota un robot de su invención llamado Tornado, y va por ahí pegando tiros como un psicópata peligroso.

Dr Robotnik (alias Eggman)



Este genio criminal es el enemigo recurrente de la serie Sonic, y en Sonic Adventure 2 repite su papel de malo. La novedad es que, esta vez, también se incorpora al plantel de personajes jugables. Robotnic se infiltra en una base militar para encontrar información sobre un arma súper secreta llamada Shadow. Sus misiones son similares a las de Tails, y exigen muchos saltos de precisión.

Shadow

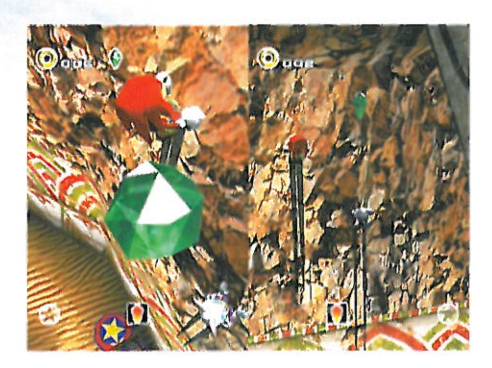
Este erizo negro fue creado como un arma, pero Robotnic lo libera por error y se escapa al control de los militares. Puede usar las Esmeraldas del Caos para alterar el tiempo y el espacio. En principio, parece que se pone del lado de Robotnic, pero sus auténticas intenciones son inciertas... Corre tan rápido como Sonic, y sus misiones son del mismo estilo.

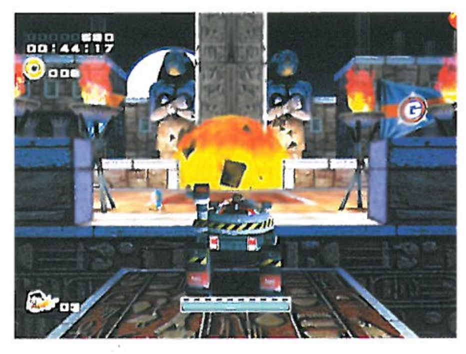




Sonic Adventure 2 Lanzamiento mundial planeado 23 / 06 / 2001

La historia es más elaborada de lo que suele ser habitual en la serie. Resulta que a Sonic lo confunden con otro, y es arrestado por los militares. El juego comienza cuando nuestro héroe escapa de sus captores saltando de un helicóptero. Un misterioso erizo negro llamado Shadow se interpone en su huida, y le echan la culpa a Sonic de sus desmanes. Muchos sucesos misteriosos comienzan a sucederse con la aparición de este erizo negro, que parece estar aliado





¡Ka-Boom! Todo salta por los aires al destructor paso del Dr.Eggman y su robot bípedo todo terreno. Las fases de Eggman y Tails exigen saltos precisos de una plataforma a otra, además de reflejos rápidos para destruir a los enemigos que surgen por todas partes.



Además de la ametralladora Vulcan, Eggman y Tails disponen de una especie de rayos teledirigidos. Primero se aprieta el botón para elegir el blanco con un puntero láser, y luego se suelta para destruirlo. Hay puntos extra si se aniquila más de un objetivo a la vez.

con el Dr.Robotnic. Acompañado de Tails y Knuckles, Sonic persigue a Robotnic hasta el espacio exterior para frustrar sus planes y descubrir la verdadera identidad de Shadow. Cabe destacar que Amy Rose, la novia de Sonic, hace un pequeño cameo para ayudar al erizo.

Técnicamente, Sonic Adventure 2 lucirá mucho más hermoso que su predecesor, y la sensación de velocidad se verá potenciada gracias a una mayor fluidez de los gráficos. La historia podrá jugarse desde dos puntos de vista: el bando de los héroes (compuesto por Sonic, Tails y Knuckles) y el de los "malos" (compuesto por Robotnic/Eggman, Shadow y Rouge).

Volverán las mascotas virtuales Chaos. Durante las misiones, el jugador recogerá animalillos con los que poblar el jardín de juego de sus Chaos. Un Chaos se puede guardar en una tarjeta de memoria para llevarlo a otra consola, donde se enfrenta a otros Chaos mediante competiciones de velocidad.

Otro bonus extra serán los minijuegos para dos jugadores: Sonic se enfrenta a Shadow en una carrera, Tails y el Dr.Robotnic pelean a bordo de sus vehículos robotizados, y Knuckles compite con Rogue en la búsqueda de esmeraldas. Estos duelos se libran en pantalla dividida, y los anillos recogidos (un concepto clásico en los juegos de Sonic) se utilizan para desencadenar ataques especiales con los que entorpecer al rival. También se está planeando incluir un juego de karts, entre otras sorpresas. Todo apunta a que Sonic Adventure 2 será un juego redondo, y uno de los mayores bombazos del 2001.







Aún queda bastante para el día de Reyes, pero las chicas y chicos de Virgin se sienten generosos y van a repartir entre nuestros lectores

25 FABULOSOS LOTES DE JUEGOS

Si quieres participar del sorteo, lo único que tienes que hacer es rellenar con tus datos el cupón adjunto y mandárnoslo junto a la respuesta correcta a esta pregunta:

¿Cuántos juegos de Virgin aparecen analizados este mes en la revista?

¿Y qué títulos componen exactamente cada fabuloso lote? Pues nada más y nada menos que...

1 Worms World Party
para Dreamcast

Los gusanos creados por Team 17 se enzarzan una vez más en una cruenta guerra de desgaste por turnos con armas tan exóticas como el burro de cemento o el bazooka bajo en calorías. ¡Explosivo!

2 NBA Hoopz
para PS2

El baloncesto más trepidante entre equipos de tres jugadores con todas las estrellas de la NBA y unos mates de alucine. ¡Compatible con Multitap-2! Dribla, pasa y encesta con todo el poder gráfico de Playstation 2 de tu lado.

3 Army Men Sarge's Heroes
para PS2

¿Qué mejor manera para introducirse en el verdoso mundo de los Army Men que con Sarge y sus muchachos? Son soldados de plástico, pero la guerra que libran contra el ejército marrón es muy real.

4 Army Men Green Rogue
para PS2

El arma definitiva de los Army Men se llama Soldado Omega ¡y vale por todo un ejército! Armas de alta tecnología y enemigos suficientes como para saciar al más cañero de los jugadores te aguardan en este título.

5 Army Men Omega Soldier
para PSone

Ya no necesitas tener una PS2 para disfrutar de las aventuras del Omega Soldier, porque también tiene su propio juego en la PSOne. Acción a raudales.

6 WDL Thunder Tanks
para PS2

La última moda del futuro son los duelos de gladiadores... ¡a bordo de tanques! Escoge entre una variada gama de vehículos acorazados para reducir a tus oponentes a chatarra. Compite contra otros tres jugadores con el Multitap-2.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de EGM No Sólo Juegos que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

EGM No Sólo Juegos
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Virgin")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los lotes de juegos. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Julio de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Julio de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Julio de 2001, publicándose el resultado en el número 3, correspondiente a Agosto de la revista EGM No Sólo Juegos.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a:
EGM No Sólo Juegos. ***Redacción.***
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

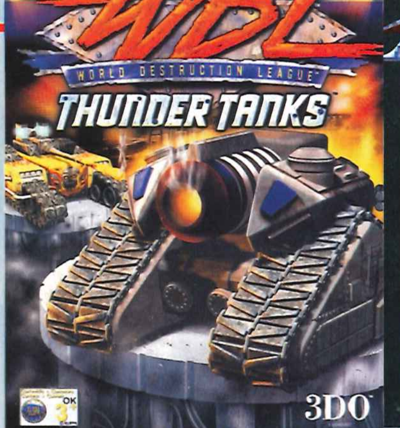
Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad ....
C.P. ....
Provincia ....
Teléfono ....

RESPUESTA: ....
....
....

7 *Warriors of Might & Magic*

para PSone

Abandonado a tu suerte en el fondo de un pozo gigantesco tienes que correr como un poseso por laberínticos mundos subterráneos mientras abates con tu magia y tu acero a interminables hordas de monstruos. Busca zonas secretas, abre cofres de tesoro y equípate con las mejores armas que puedas encontrar para salir victorioso de esta pesadilla.









Virgin INTERactive



CD

El primer grupo virtual

GORILLAZ
GORILLAZ
(EMI)



¡El primer grupo virtual! Tras estos cuatro dibujos animados (2D el teclista, Murdoc el bajista, Noodle la guitarrista y Russell el batería) están las manos y la voces de Damon Albarn, lider de Blur y del rapero Del Tha Funky Homosapiens. Aunque lo que podrás escuchar en este cd poco o nada tiene que ver con los héroes del brit pop. En su lugar encontrarás música de baile, hip hop, funk, pop, rock... pasados por la batidora dando como resultado un cocktail de lo más marchoso y ecléctico. Y si no, escucha Tomorrow Comes Today, Rock the House o su nuevo single Clint Eastwood. Y no te olvides de visitar su web **www.gorillaz.com**.

FEAR FACTORY
DIGIMORTAL
(ROADRUNNER)

A lo mejor no te suenan de nada, pero si te decimos que este grupo de Los Angeles son los creadores de la música de



Messiah, de Destruction Derby y de Cool Boarders 2001 –entre otros–, seguro que la cosa cambia bastante. En el tema-título Digimortal y en Linchpin encontrarás guitarras y ritmos demoledores con estribillos y melodías más pegadizas de lo habitual, mientras que en Back the Fuck Up se enganchan al carro del rap metal junto a B. Real su colega de los Cypress Hill. Metal contundente para el 2001.

PEREZA
PEREZA
(RCA)

Debut discográfico de este trio madrileño formado por Rubén (guitarra y voz, ex-Buenas Noches Rose), Leiva (bajo y voz) y Tuli (batería). En él vas a encontrar un buen puñado de estribillos pegadizos, guitarras stonianas, ritmos marchosos y chulería por los cuatro costados. Pop rock a la manera de Tequila, Los Ronaldos, Los Rodriguez... que seguro te vienen a la mente cuando escuches Horóscopo, El globo, ¡Ay!, o Una china en mi zapato. Un buen comienzo al que deberías prestar atención.

VARIOS ARTISTAS
TE QUIERO TV
(VALE MUSIC)

Seguro que has oido estas canciones miles de veces...



Bueno, mejor dicho, habrás oido ¡unos diez segundos de cada canción! Pues aquí las tienes enteritas: Across the Universe (Lydia) del anuncio de Iberia, Give Me the Seventies (Jean) del de Renault Megane, King of The Road (Elvis) del de Audi, Free to Go (Garret Wall) del de EresMas... 39 temas en un doble cd para que no te separes de la tele ¡ni cuando escuchas música!

JANET JACKSON
ALL FOR YOU
(VIRGIN)

La 'hermanísima' vuelve a lo grande, dispuesta a demostrar a todas las novatas que pueblan la MTV quien manda en esto del R&B. Temas marchosos como el primer single y título del álbum All For You, baladas románticas como When We Oooo, China Love o Love Scene, guitarras fuertes en Trust a Try y la colaboración de Carly Simon en el hiphopero Son of a Gun. También incluye Doesn't Really Matter de la BSO de Profesor Chiflado 2. Si lo tuyo es la música negra hazte con él.

DAVE MATTHEWS BAND
EVERYDAY
(RCA)

El cuarto disco de la DMB se aleja un poquito del sonido de sus anteriores trabajos y seguramente mucha de la 'culpa' la tiene el productor Glen Ballard (Alanis Morissette, Aerosmith, No Doubt...). Guitarras más potentes y menos protagonismo del violin y el saxo que en otras ocasiones como se puede apreciar perfectamente en el pegadizo primer single I did It. Pero no te asustes porque con temas como When the World Ends, What you are o So Right, cualquier cambio es bienvenido. Para rematar la faena con 'rollito latino', Carlos Santana les presta su guitarra en Mother Father.

WEBS

Radiohead

Si quieres escuchar las nuevas composicionnes de Thom Yorke y sus Radiohead no tienes más que meterte en la web de su discográfica **http://hollywoodandvine.com/radiohead/**
Si clickeas en el link Music, podrás escuchar (con Windows Media) cuatro de los once temas incluidos en su nuevo álbum Amnesiac. I might be wrong, Dollars & Cents, Packt like sardines in a crushd tin box y Pyramid song (primer single y de la que también podrás ver el video) son las canciones que tendrás posibilidad de disfrutar. Y si eres un poco artista puedes hacer tus propios desktops y enviárselos a la sección de Desktop Proctor y si les gusta te premiarán con algún gadget de la banda, tickets para conciertos...

Remezclar a Janet

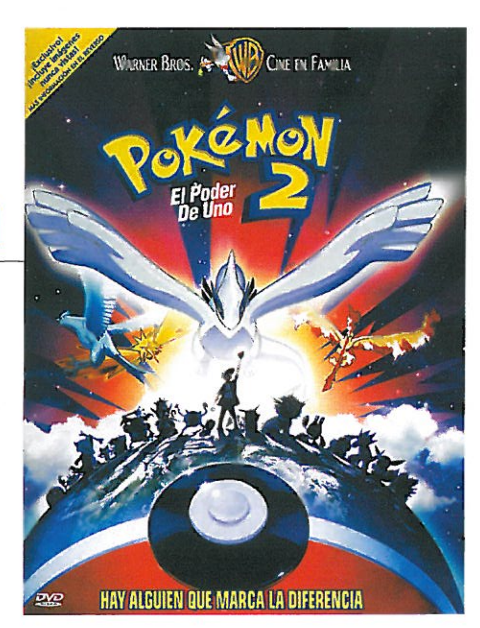
¿Te gustaría remezclar a tu gusto All For You, el nuevo single de Janet Jackson? No, no nos hemos vuelto locos. En su página web oficial **www.janet-jackson.com** y dentro del link Soundboard, accederás a una espectacular mesa de mezclas (solo necesitas tener instalado el plug in Flash) donde podrás convertirte en todo un dj. Tiene dos pistas de batería, dos de bajo, dos de voz y unos cuantos samples para disparar en cualquier momento. ¡Una web muy interactiva! Además tienes las típicas secciones de noticias, biografía, videos... y todo ello con un excelente diseño.





DVD

Más Pokémon



POKEMON 2 : EL PODER DE UNO

WARNER HOME VIDEO

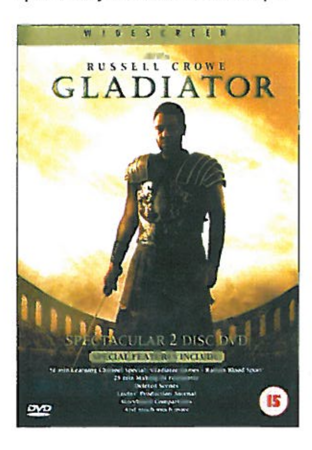
La última andanza de los pokémon en cine llega al formato DVD. El entrenador Ash y Lugia, el pokémon morador de los mares, tendrán que luchar a brazo partido contra los tres poderosos pokémon Articuno, Zapdos y Moltres, para salvar al mundo del completo caos en el que se encuentra cuando una antigua leyenda se hace realidad.

Además, como extras, podrás ver el cortometraje que se proyectaba antes de la película "Pikachu al rescate", información adicional sobre la película y un pequeño avance de "Pokémon 3", la nueva aventura de estas pequeñas mascotas.

GLADIATOR

(COLUMBIA TRISTAR)

Poco se puede contar de Gladiator que no se sepa ya: que ha recaudado más de 40.000 millones de pesetas, que ganó cinco oscars y que desde luego es una de las mejores películas del género de romanos. Pues si te gustó, con el lanzamiento en DVD vas a alucinar: dos discos que incluyen (además de la pe-

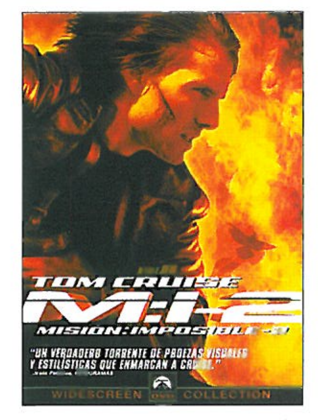


li) casi 90 minutos de reportajes, 'making of ', fotografias, 12 escenas eliminadas de la película, trailers y Gladiator Games: Roman Blood Sport, un espectacular documental sobre las peleas de gladiadores.

MISSION IMPOSIBLE 2

(PARAMOUNT)

Está claro que Mision Imposible 2 decepcionó un poquito: ni es la mejor pelicula de John Woo ni la de Tom Cruise. Aunque si eres fan de cualquiera de ellos dos, seguro que disfrutarás con



esta edición en DVD que además incluye extras muy numerosos y de gran calidad, como el reportaje sobre los especialistas, el videoclip de la BSO de Metallica, y una divertidísima parodia realizada en los premios MTV titulada Mission: Improbable donde Ben Stiller interpreta a un loco doble de Tom Cruise.

DINOSAURIO

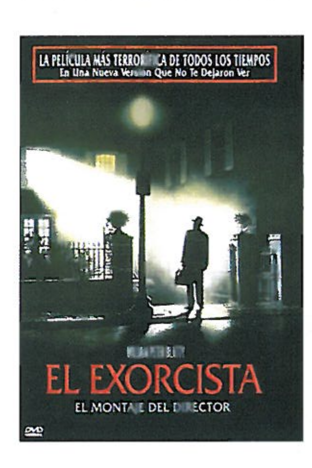
(DISNEY-BUENAVISTA HOME ENT.)

El último y asombroso lanzamiento de Disney ya está disponible en DVD. Y si te gustó la película, esta Edición Coleccionista seguro que no te defrauda: ¡la lista de extras es gigante! Juegos como La aventura de Aladar o el puzzle Dinosearch, documental sobre dinosaurios, como se hicieron los modelos 3D, escenas eliminadas, creación de personajes, storyboards, videoclip de la BSO, documental sobre la espectacular escena del impacto del meteorito... En definitiva: una gran película y un gran DVD.

EL EXORCISTA "El montaje del director"

WARNER HOME VIDEO

Cuando en 1973 el director William Friedkin y el guionista William Peter Blatty estrenaron El exorcista tuvieron que dejar fuera de la película once minutos de escenas. Ahora, y gracias a la edición especial "el montaje del director" que Warner acaba de publicar, podremos disfrutar de la terrorífica película en todo su esplendor. Algunas de las escenas que se quedaron fuera son el diagnóstico médico del "desorden nervioso" de Regan y su estremecedor descenso por



las escaleras. Además han remasterizado el sonido y la imagen, y por supuesto han incluido extras como comentarios del director en audio, anuncios de tv y radio y trailers. Todo un clásico del cine de terror con Linda Blair al frente.

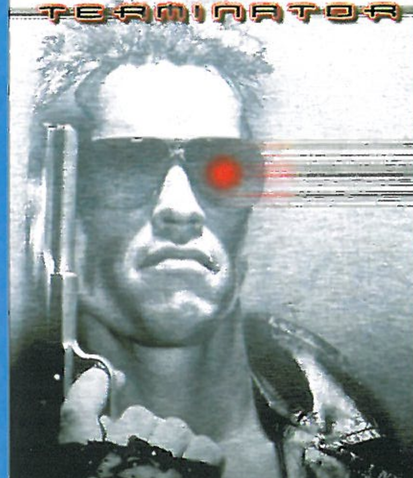


TERMINATOR (EDICIÓN ESPECIAL)

(MGM HOME ENTERTAINMENT)

Cuando en 1984 se estrenó Terminator, seguramente ni su director James Cameron ni Arnold Schwarzenegger podrían imaginarse la repercusión que tendría su película. No en vano era una película de bajo presupuesto, que finalmente se convirtió en una pieza clave del cine fantástico de final de siglo. Y esta edición especial en DVD es una bendición para todos los fans de la saga. Aquí vas a encontrar todo lo que necesitas saber sobre esas máquinas infernales venidas del futuro. Dos discos repletitos de información que incluyen incluso siete escenas que desaparecieron en el montaje final de la película , un 'Como se hizo' de unos veinte minutos, bocetos del guión y de los personajes realizados por el propio Cameron, trailers, anuncios televisivos... La mejor forma de esperar hasta que llegue Terminator 3... ¡si es que llega algún día!





DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR

Y GANAR



www.gamespot-es.com



www.videogames-es.com

TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED



imagen límite









Nuestros analistas

Este mes...

Nuestro equipo de redacción ha trabajado muy duro en éste nuestro primer número para analizar los títulos de las diferentes plataformas que han llegado a las tiendas. Tanto han trabajado que, algunos, desearían estar recuperándose en un balneario.

No es sencillo analizar tantos juegos y, menos, que lo hagan tres personas distintas. Quiero aprovechar la ocasión para agradecer su esfuerzo a todos ellos. Aquí tenéis el nombre, foto, descripción y géneros preferidos de cada uno, para que podáis conocerles y saber qué opinión os merece más confianza en cada análisis.

José María Martín

El personal...



David de la Escalera

Aficionado a los videojuegos de toda la vida, lleva varios años trabajando en esto y, aún así, sigue sorprendido por no encontrar tiempo para tener vida social.
Géneros: **Acción/Rol/Deportes**



Carlos Robles

Veterano en videojuegos, crítico y ácido hasta la médula, Carlos es capaz de hacerse con cualquier juego y destrozarlo. Eso sí, cuando algo le gusta...
Géneros: **Plataformas/Acción**



Gabriel Pérez-Ayala

De pequeño le picó una araña radioactiva, pero en lugar de darle poderes arácnidos le dejó una adicción incurable por los videojuegos y los cómics.
Géneros: **Aventura /Plataformas**



Esperanza Navas

Gaditana y periodista, nuestra risueña redactora casi no sobrevive al cierre de este primer número. A pesar de ello, quiere seguir con nosotros el mes que viene.
Géneros: **Acción/Familiares**



Javier Sevilla

Concienzudo hasta extremos increíbles, Javier es muy aficionado a pilotar X-Wings y Mechs armados hasta los dientes, pero suele tener problemas de aparcamiento.
Géneros: **Simulación/Acción/Rol**



Hugo W. Serrano

El hombre multiplataforma por excelencia, aunque tiene sus preferencias (por suerte, legales en este país). Sus gustos en juegos son también de lo más variopinto.
Géneros: **Lucha/Rol/Conducción**



Mario Gómez

La ilusión de su vida, después de haber jugado con Trópico de PC, es gobernar una república bananera en una isla del Caribe para comprar videojuegos con los impuestos.
Géneros: **Rol/Fútbol/Arcade**

José Luis Coto

Un auténtico fanático de las simulaciones bélicas, las guerras, las armas y todo aquello que explote. Es el objetivo de todas las maldades verbales en nuestras reuniones.
Géneros: **Estrategia/Acción 3D**



Ignacio Docampo

Aunque se empeñe en firmar como Ignacio, nosotros seguiremos llamándole Nacho. Polifacético como pocos, este hombre escribe, maqueta y conduce lo que haga falta.
Géneros: **Conducción/Deportes**

Mónica Revilla

Mónica ha abandonado a sus perros demasiadas horas este mes para engancharse a la Game Boy y la nueva Game Boy Advance, pero asegura que les quiere mucho.
Géneros: **Game Boy/Infantiles**



Óscar Charneco

Periodista de profesión, Óscar no deja de pedir el Alone in the Dark para llevárselo a casa y seguir hipnotizado ante la tele esperando encontrar nuevos monstruos.
Géneros: **Acción 3D/Estrategia**

Nuestras notas

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Cuando damos un 10 a un juego es que es uno de los mejores que se ha hecho nunca y lo seguirá siendo en el futuro, aunque salgan otros que puedan superarle. Ejemplo: Virtua Tennis.
Si un juego tiene un cero o se acerca peligrosamente a él, es que alguien ha hecho algo que no debería haber hecho nunca. Ejemplo: el juego de Spice Girls.
Además de una puntuación global, cada juego recibe calificaciones en cuatro apartados: gráficos, sonido, rejugabilidad (si repetirás una vez terminado) y accesibilidad (si es asequible para inexpertos).

Nuestras distinciones


La **DISTINCIÓN PLATINO** es para aquellos raros juegos que obtienen tres notas de 10.


La **DISTINCIÓN ORO** es para aquellos juegos cuya nota media es de 9,0.


Aquellos juegos cuya nota media es de al menos 8,0, reciben la **DISTINCIÓN PLATA**.

Juego del mes



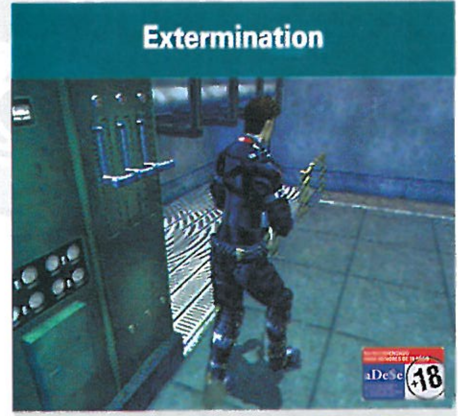
Banjo-Tooie pág. 39

Rare, el estudio de desarrollo que ha creado este juego, ha demostrado una vez más una categoría y saber hacer impecables que añaden un título más a su larga lista de éxitos. Banjo-Tooie es el juego que más ha gustado a nuestros redactores este mes y el único que ha obtenido, además, una Distinción Oro, algo poco común que demuestra unanimidad de opiniones.

TOP 10 DE LA REDACCIÓN
(Los juegos que más enganchados tienen a nuestros redactores)

1	**Virtua Tennis** Sega	Dreamcast
2	**Pokémon Oro y Plata** Nintendo	Game Boy Color
3	**MDK 2 Armaggeddon** Virgin	PS2
4	**Banjo-Tooie** Nintendo	N64
5	**18 Wheeler** Sega	Dreamcast
6	**Dead or Alive2 Hardcore** Acclaim	PS2
7	**Super Mario Advance** Nintendo	Game Boy Advance
8	**Alone in the Dark** Infogrames	PlayStation
9	**Final Fantasy IX** Infogrames	PlayStation
10	**Gran Turismo 2** Sony	PlayStation

Extermination



Distribuidor:	Sony
Desarrollador:	Deep Space
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El concepto de la infección
Lo peor:	Escenarios monótonos
Página web:	www.scee.com/es

PS2

Extermination es como la típica película de horror de serie B, donde el protagonista tiene que **sobrevivir al acoso de unos monstruos** con los escasos medios a su alcance. No es el primer juego con temática terrorífica que sale al mercado, pero es el único que hay para PS2 en estos momentos. Los gráficos consiguen transmitir la sensación de estar viendo una película cinematográfica y la trepidante música ayuda a acelerar el pulso del jugador en los momentos adecuados. **No falta el drama humano**, como cuando el protagonista pierde a su compañero en trágicas circunstancias o cuando se pelea con su novia, una de las únicas supervivientes de la catástrofe que ha venido a investigar. El juego sólo cojea por su escasez de puzzles de los de "pensar": acabas un poco harto de recorrer los laberínticos escenarios que, por otra parte, se habrían beneficiado de un poco más de variedad visual. El control, aunque bueno, es más complicado que en otros juegos del mismo estilo y hay situaciones en las que se exigen movimientos de precisión (como saltar abismos o caminar por plataformas estrechas) que pueden frustrar a más de uno. La cámara también da sus problemillas, sobre todo durante los combates y tienes que colocarla constantemente a tu espalda pulsando un botón. De todos modos, si estás deseando jugar a una **aventura de horror** y no puedes esperar, este título saciará tu hambre de emociones fuertes hasta que lleguen RE: Code Verónica, Onimusha y Silent Hill 2. **Gabriel**

Uno de los géneros más exitosos es el de las aventuras híbridas con historia interesante y personaje principal más o menos carismático. Esta vez la **combinación de aventura, plataformas y acción** nos va a llevar a los hielos antárticos, a una base en la que las cosas no van todo lo bien que deberían. Nos encontraremos con la dosis adecuada de bichos aderezada con montones de plataformas, un personaje bastante sencillo de manejar y unos gráficos y un sonido notables. Al juego **parece faltarle la personalidad** de alguno de sus competidores de más tronío, resultando en un título **divertido y sencillo** que está dirigido más que nada a los fanáticos del género pero que se queda lejos de los títulos más celebrados. **Javier**

La excusa es ya conocida: unos **experimentos militares fallidos** que originan la aparición de una forma de vida alienígena que amenaza a la especie humana. Pese a carecer de originalidad en el argumento, consigue ser entretenido. Los elementos de aventura son constantes y tenemos cierta libertad para recorrer los escenarios y disfrutar de paisajes montañosos o el claustrofóbico laboratorio. Mezcla de acción y habilidad con buenos gráficos, Extermination sabe mezclar de forma **consistente** las partes de aventura con aquellas que nos exigen más acción: el resultado es un buen juego que, sin aportar nada nuevo, consigue sacar el mejor partido del género. **Óscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	8	4	5

Gaunlet Dark Legacy

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Midway
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	La variedad de personajes
Lo peor:	Acción repetitiva
Página web:	www.midway.com

PS2

Avanzar, matar, avanzar, matar, avanzar... Gauntlet Dark Legacy es casi tan simple como eso. Docenas de **calabozos llenos de monstruos**, barriles, cofres e interruptores aguardan a los valientes que estén dispuestos a conquistarlos. Para poder abrir nuevos mundos hay que recoger las numerosas gemas que hay dispersas por todo el nivel, así que no todo se limita a machacar monstruos.

En el modo de un jugador las cosas se hacen repetitivas con rapidez, pero **si tres amigos se apuntan** a la aventura, el juego empieza a mostrar su auténtico potencial. Esta versión de PS2 cuenta con un nuevo sistema de combinación de ataques y bloqueo, así como un movimiento de paso lateral para hacer las peleas más interesantes.

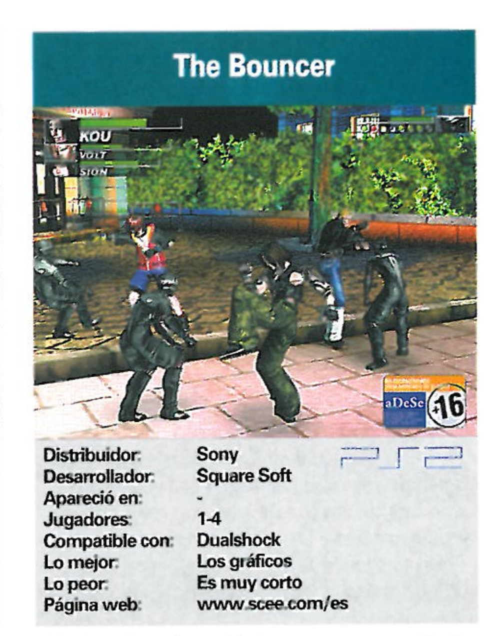
Y lo que es mejor, **ocho personajes jugables** desde el principio, más sus correspondientes variantes. Pero incluso con estas mejoras con respecto a la versión de Dreamcast, Gauntlet Dark Legacy sigue siendo un título técnicamente pobre, con gráficos poco detallados (aunque coloridos), música cansina, área de juego limitada y un diseño de niveles y monstruos repetitivo. Repito que con amigos tiene su gracia, pero un juego de estas características no debería depender tanto de su modo multijugador. Dado que la PS2 anda muy escasa de títulos de este estilo, es una incorporación bienvenida a su catálogo. ¿Pero para cuándo va a tener esta consola un *mata-mata* verdaderamente notable? Con lo fácil que sería adaptar un Metal Slug, un Gunbird, o algo así... **Gabriel**

Midway ha logrado ir refinando la fórmula desde la primera y olvidable conversión de la recreativa realizada para PSOne. La siguiente, publicada en Dreamcast, mejoraba no sólo los gráficos, sino todos los demás aspectos imaginables. Para PS2 se ha continuado con el proceso de corrección y mejora, tratando de dotar de mayor profundidad a una experiencia de juego de por sí simple: recorrer un montón de escenarios liquidando a cuanta alimaña se cruce en nuestro camino y recogiendo los objetos necesarios para seguir avanzando. Por supuesto, aunque pierda velocidad, lo óptimo sigue siendo **jugar en compañía**. El original sigue siendo el más divertido, pero esta versión es la mejor de cuantas se han realizado últimamente, lo que, bien mirado, tampoco tiene tanto mérito. **David**

Aunque una servidora no ha tenido el placer de disfrutar de Gauntlet en ninguna de sus anteriores encarnaciones, la de PS2 me ha dejado **un grato sabor de boca**. La apariencia inicial de juego de rol se desmorona enseguida: Gaunlet es para quienes gustan de disparar a diestro y siniestro y explorar. Está pensado para no perder mucho tiempo con puzzles o un inventario interminable, aunque sean parte vital del juego. Cuanto más avances más se complicará. Aunque algo repetitivo, me ha parecido **muy adictivo**. Según el personaje puedes combatir cuerpo a cuerpo o más a distancia.Extensos escenarios, trampas y gráficos aceptables. Quizás lo peor del juego es que está en inglés. **Esperanza**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	4	5	8

The Bouncer



Distribuidor:	Sony
Desarrollador:	Square Soft
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Los gráficos
Lo peor:	Es muy corto
Página web:	www.scee.com/es

PS2

Un impresionante envoltorio para un escaso contenido. Una historia estilo *Double Dragon* (la chica de uno de los protagonistas es secuestrada y allá van todos a rescatarla, repartiendo mamporros a cuanto se cruce en su camino), narrada mediante una sucesión de secuencias de vídeo en las que, cuando llega el momento de pelear, se permite participar al jugador asumiendo el control de uno de los tres protagonistas.

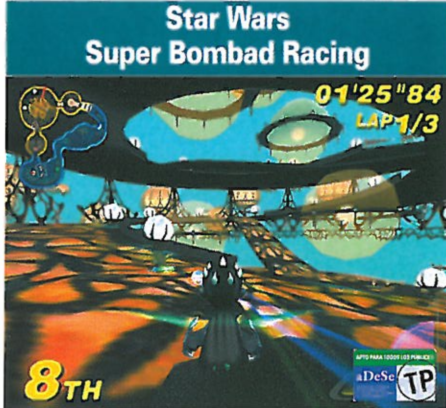
Y sólo uno, ya que no es posible invitar a un amigo a participar en la historia. Así, el sistema de juego viene a ser: cruzarse de brazos varios minutos mientras nos cuentan la historia, pelear unos segundos, repetir el proceso. Si por lo menos la historia o el combate fueran interesantes, tendría un pase. Pero la primera no deja de ser material estereotipado de la animación japonesa, mientras la segunda, a pesar de contar con muchos movimientos y múltiples participantes, suele degenerar en la típica pulsación frenética de botones hasta quedar el último en pie. A eso hay que añadir una cámara que dificulta la visibilidad y una respuesta de los controles no demasiado buena. Encima, **en menos de tres horas se acabó** y, ni los caminos alternativos ni las demás modalidades de juego (al menos hay una opción en la que pueden participar más personas), motivan a seguir jugando, salvo que quieras seguir subiendo de nivel a tus personajes y añadirles nuevos golpes con los que tratar de dar más variedad al combate. Eso sí, los gráficos, sobresalientes. **David**

Este juego es que no nos lleva a engaño: The Bouncer parece un **juego de lucha** y lo es. Nada de pretensiones de aventura con acción, sólo un buen juego que aprovecha magníficamente las propiedades de esta plataforma y con el que pasar buenos ratos sin tener que estar varias horas atascado en un punto sin saber cómo continuar. La historia que rodea a The Bouncer es impresionante. Hay momentos en los que parece que estamos viendo **una película de animación japonesa**. Otro de los grandes aciertos es el poder elegir uno de los tres personajes cuando hay escenas de lucha y potenciarlo después de cada pelea para conseguir golpes especiales o mayor fuerza. Un juego para descargar adrenalina y salvar al mundo de otra amenaza. **Óscar**

A medio camino entre los juegos de lucha y los arcades de toda la vida, The Bouncer cuenta con unos gráficos muy buenos y animaciones muy logradas. Elegido un personaje de tres, dependerán del número de bajas los puntos de desarrollo recibidos para mejorar las características y técnicas de lucha de los protagonistas. Lo más destacable es que al acabar el juego se puede usar el personaje para combatir en modo Survival o en modo Versus. En este último se podrá combatir contra el ordenador o **hasta cuatro amigos** en escenarios que se pueden abrir durante el juego. La historia es entretenida y algo corta si se tiene en cuenta el formato DVD. Recomendable para los amantes de la lucha. **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	8	4	7

Star Wars Super Bombad Racing



PS2

Distribuidor:	Electronic Arts
Desarrollador:	Lucas Learning
Apareció en:	-
Jugadores:	1 o varios
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	La jugabilidad
Lo peor:	Jar Jar Binks
Página web:	www.espana.ea.com

Lso aficionados a los juegos de carreras (y dejamos a un lado a los seguidores de la simulación pura y dura), tienen con este título un adictivo entretenimiento con muchas dosis de acción y el sello de la última entrega de *Star Wars, La Amenaza Fantasma*.

Este juego te permite ir de lleno a la acción, sin preocuparte mucho de las opciones. Los gráficos sorprenden por su creatividad. Algo similar ocurre con los circuitos, llenos de rutas alternativas, obstáculos y armas de ataque y defensa. Todos estos elementos salvan a Super Bombard Racing de caer en el aburrimiento absoluto después de un par de carreras.

Pensado para todas la edades, el juego ofrece unos gráficos que no están nada mal, teniendo en cuenta que son **caricaturas de los personajes** de una de las sagas cinematográficas más seguidas del planeta. El sonido simplemente acompaña, pero la verdad es que tampoco te darías cuenta si no estuviese ahí. Los controles no son difíciles de manejar y con varias vueltas estaremos listos para jugar de verdad.

Aunque contamos con circuitos más o menos complicados y variados(tierra, aire y agua), tendremos que afinar nuestra habilidad para llegar a los circuitos y modos ocultos. **Perfecto para estar muchas horas jugando** delante de la consola, solo o en compañía, según el modo de juego que elijamos entre los cinco posibles. Si es tu género, no lo dudes. **Esperanza**

Hasta cuatro jugadores pueden competir entre sí para demostrar quién es el más rápido en esta carrera de personajes de Star Wars convertidos en enanos cabezones. Abrir todos los circuitos disponibles exige varias **tardes de juego concentrado y mucha habilidad**: los oponentes no esperan y las curvas, desfiladeros y obstáculos de todo tipo, te obligan a memorizar los recorridos para tener alguna posibilidad de ganar. Los típicos objetos para recoger y lanzar a los oponentes son menos eficaces de lo que sería deseable, pero lo compensan con su variedad. Además, cuentas con un turbo y un ataque especial. Aunque no lo parezca por su estética candorosa, el juego tiene bastante miga como para enganchar a jugadores experimentados. **Gabriel**

La factoría Lucas no podía dejar de lado el género de las **carreras poco serias** y ha apostado por una versión caricaturesca de los eventos y personajes de *La Amenaza Fantasma*. Pueden jugar hasta cuatro jugadores, eso sí, en una tele bien grande. Hay dos modos de juegos para elegir: la carrera, que nos llevará por diferentes y preciosos escenarios llenos de atajos y de armas para hacer la puñeta a nuestros contrincantes. Muy divertido. También tenemos un modo arena, un todos contra todos en un escenario cerrado, mucho más caótico e indicado para varios jugadores.En conjunto un juego divertido destinado a los más pequeños pero que puede resultar entretenido a los no tan niños. **Javier**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	8	9

Warriors of Might &Magic

PS2

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	3DO
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El universo M&M
Lo peor:	Demasiado simple
Página web:	www.3do.com

Resulta bastante triste comprobar a qué se ha visto reducida una de las series decanas de los juegos de rol de ordenador. El mundo de Might & Magic es mucho más rico y puede dar mucho más de sí que esta especie de **imitación de Gauntlet Legends** para nuevas generaciones, aunque sea un gran paso adelante en comparación con lo que pudo verse el año pasado en Crusaders of Might & Magic para PSX y, en general, con el nivel medio al que últimamente nos tiene acostumbrados 3DO.

El aspecto gráfico general parece más propio de PSOne que de una consola de nueva generación, salvo por algunas texturas y ciertos efectos de partículas. **El control puede resultar confuso** al principio, ya que utiliza todos los elementos del mando (sticks, cruceta, botones laterales, etc.) para distintos fines, aunque, una vez nos acostumbremos, permite realizar de forma directa un gran número de acciones sin tener que recurrir a miles de pantallas de menú, lo que se agradece. Sin embargo, un juego que depende tanto del combate necesita un motor de lucha interesante, lo que no es el caso.

Por ello, Warriors, no consigue mantener nuestra atención mucho tiempo. Aunque de vez en cuando encontramos sorpresas que invitan a pensar que lo mejor está por llegar, lo cierto es que los **aciertos puntuales** se ven ampliamente superados por la acumulación de errores, tanto de concepto (el ya mencionado sistema de lucha) como de desarrollo (ciertos escenarios). **David**

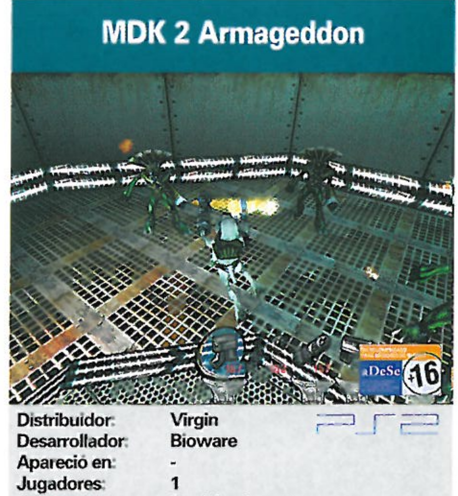
Alguien dijo una vez que todas las historias acaban mal porque si el final es bueno, es que todavía no ha llegado el final. No cabe duda de que ese alguien se refería a las series de videojuegos. Buen ejemplo de ello es este Warriors of Might & Magic, el peor final que podría tener una serie de prestigio como M&M.¿Cómo puede degenerar tanto una idea, hasta convertirse en algo así, en "esto"?

Ni siquiera encontramos adjetivos para describir semejante **colección de defectos**. Sus gráficos son peores que los de la mayoría de juegos de PSOne, el doblaje de las voces es una lista interminable de disparates, la animación es tan suave como una pizza de cemento armado... **Carlos**

A menudo se critica a los juegos de PS2 porque no son gráficamente tan espectaculares como se espera de ellos, pero **Warriors es directamente espantoso**. Un ojo poco entrenado podría incluso confundirlo con un juego de PsOne, y encima de los feos. Otro defecto es que **el sistema de combate es muy aburrido**. Lo más práctico es disparar a los enemigos desde lejos y matarlos antes de que se den cuenta de lo que está pasando. La cámara te puede hacer fallar un salto y matarte, lo cual debe ser la peor de las formas de morir que hay en un videojuego. Hasta el héroe, que va por ahí con el pecho al aire y una mascara negra, parece ridículo. Puestos a destacar algo, **su punto fuerte podría ser que es bastante largo.** **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
3	4	2	5

MDK 2 Armageddon



PS2

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Bioware
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El sentido del humor
Lo peor:	Las fases del doctor
Página web:	www.interplay.com

El primer contacto con este juego te recordará mucho a su antecesor, lo cual no es malo en absoluto. La jugabilidad y el dinamismo de la acción siguen ahí. MDK2 es un título que, a diferencia de otros para PS2, **explota las capacidades gráficas de la máquina**, resultando particularmente impresionante el detalle con que están representados los escenarios. Otra herencia de la primera parte es la opción de disparo a lo francotirador del personaje principal, que resulta tan interesante y está tan bien ejecutada como en la anterior entrega.

Claro que, no todo es como antes y esta vez podremos **jugar con tres personajes**. Esto le añade sin duda variedad al juego, aunque también tiene algún inconveniente, como los niveles en que manejas al doctor, en los cuales la dificultad aumenta notablemente. Y dificultad es algo que no le falta a MDK2: en varios niveles tendrás que volver una y otra vez al punto de grabación de la partida, pero el desarrollo de la acción es lo bastante interesante como para no generar demasiada frustración. Hay que destacar el **sentido del humor** imperante en todo el juego: la historia y los diálogos tienen siempre un tono de chiste y también verás hacer a los enemigos todo tipo de tonterías. Destaca la interesante presentación, consistente en una página de cómic dibujada al estilo de Jack Kirby, igual que las pantallas de carga de cada nivel, que representan a su vez portadas de tebeo. Un estupendo título de acción. **Mario**

Aunque no saca el máximo partido de las posibilidades técnicas de la consola, MDK 2 es un juego correcto con el que pasar un rato entretenido. Se agradecen las pinceladas de humor con las que a veces nos sorprenden los alienígenas.

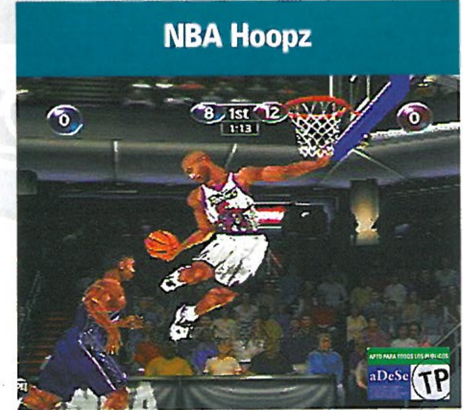
Los amantes de los juegos de acción frenética van a encontrar muchos más argumentos a favor de este juego, porque si algo hay en él es **acción a raudales** con miles de enemigos en unos escenarios tridimensionales donde es fundamental manejar el movimiento lateral de nuestro personaje. Ya sabes, ponte el traje de combate y demuestra que tienes la habilidad y sangre fría necesarias para derrotar a los terribles invasores de otro mundo. **Óscar**

Tres personajes jugables, cada uno con un estilo diferente, para proporcionar al jugador tres experiencias distintas: acción, puzzles y la mezcla, en teoría, ideal de ambas cosas. El resultado es un clon del primer MDK con gráficos más bonitos y muchos años de retraso o un clon de los MDK2 de PC y DC, idénticos.

MDK2 **es el clásico juego procedente de PC**: escenarios enormes y vacíos, acción repetitiva, originalidad nula y gráficos bonitos, no preciosos o sorprendentes. Pequeñas dosis de sentido del humor, un modo francotirador decente e incontables horas de acción monótona. Pero, por el momento, es el mejor candidato en PS2 en cuanto a juegos de acción. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	4	5

NBA Hoopz



Distribuidor:	**Virgin**
Desarrollador:	**Midway**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-6**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**El multijugador**
Lo peor:	**Los gráficos**
Página web:	**www.midway.com**

NBA Hoopz sigue la línea inicia iniciada hace unos años con NBA Jam, es decir, que en lugar de reproducir fielmente el sistema de juego del baloncesto, opta por un estilo más desenfadado, con sólo tres jugadores por equipo y admitiendo, o mejor dicho promoviendo, el **juego duro**.

Así, los partidos pueden degenerar fácilmente en auténticas refriegas en las que los empujones, codazos y puñetazos se suceden sin descanso. Además, los jugadores son capaces de realizar todo tipo de espectaculares jugadas, con saltos imposibles, machaques impresionates, tapones increíbles, etc. que no se verían nunca en un partido de verdad.

La mecánica de juego es, por tanto, sencilla y divertida y no exige un gran conocimiento del reglamento de este deporte. Por desgracia, lo que más llama la atención es el aspecto gráfico general del juego, tan mediocre que más de uno pensará que ha metido un disco de PSOne en su PS2. Aunque algunos detalles de fondo no están mal, lo peor son sin duda los jugadores que, en ciertos casos, resultan desproporcionados y cabezones (pobre Shaq, qué pinta tiene).

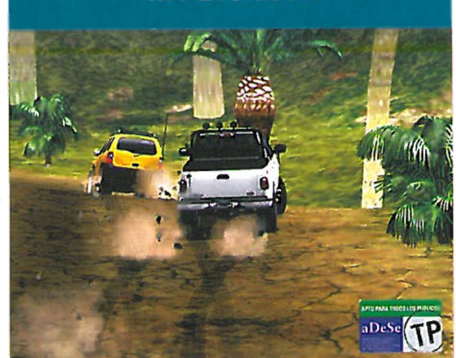
Como suele ocurrir en estos productos, lo mejor son las opciones para varios jugadores, no sólo por los propios partidos, que son el alma del juego, sino también por la inclusión de unos cuantos minijuegos, aunque no podemos evitar la sensación de que una consola de nueva generación debería dar mucho más de sí. **David**

Los deportes de equipo siempre son un problema a la hora de desarrollar los sistemas de control, algo que normalmente se intenta compensar mediante gráficos altamente desarrollados. En este juego de baloncesto nos vamos a encontrar con todo lo contrario: es sencillo de manejar pero **sus gráficos decepcionan**. Los jugadores resultan demasiado poligonales y con texturas elegidas con poco tino. A cambio, **el diseño del juego es más que notable**, consiguiendo atornillar en el asiento incluso a los menos aficionados. Partidos, campeonatos y varios minijuegos de todos los colores aseguran que el juego va a envejecer más que bien, especialmente por la opción seis jugadores. Divertido aunque mal acabado. **Javier**

Hace tiempo llegó a PSOne un juego llamado NBA Jam, muy innovador en cuanto a su desarrollo pero que no cuajó (ese tipo de arcades son más adecuados para los salones recreativos). Proponía velocidad en lugar de realismo, espectacularidad en lugar de profundidad y diversión en lugar de simulación. Ahora NBA Hoopz hace lo mismo. Sus novedades son dos –aparte de una mejora gráfica insuficiente–: equipos que constan de tres jugadores y un botón "hoopz" para realizar las acrobacias más inverosímiles. **Los tres jugadores pueden realizar jugadas más dinámicas en equipo, con estrategias improvisadas muy útiles**. Del mismo modo, el "hoopz" anima constantemente los encuentros con algunos machaques fabulosos. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
5	4	8	7

4x4 Evolution



Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**Terminal Reality**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**La presentación**
Lo peor:	**La mecánica de juego**
Página web:	**4x4evo.godgames.com**

Juego de carreras de coches con tracción a las cuatro ruedas. Este juego recuerda mucho a los míticos juegos de la serie Gran Turismo, ya que los campeonatos son progresivos y aportan dinero que permite mejorar o cambiar casi todos los aspectos de nuestro coche, que por supuesto pueden ajustarse dependiendo de la carrera.

El catálogo de modelos y marcas disponibles es extenso, pero no tanto como cabría esperar. El desarrollo del juego es aceptable, con **buena sensación de velocidad**, aunque los saltos que pueden dar los coches y las colisiones no son realistas.

Además sólo se compite con un escaso número de oponentes y **los tiempos de carga deberían haberse reducido** mucho. El modo para dos jugadores está bien logrado, con muchas opciones configurables, al igual que ocurre con el modo contrarreloj.

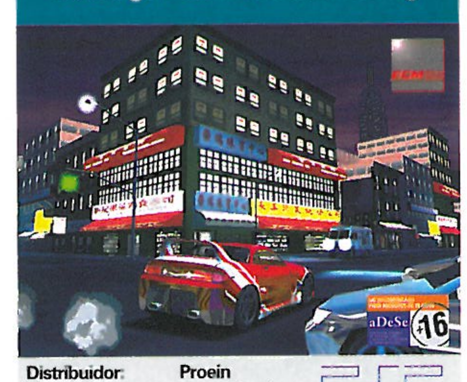
Los gráficos podrían ser mucho mejores y no explotan la potencia de PlayStation2, si bien aún es pronto para que los desarrolladores puedan obtener del máximo rendimiento de la máquina (hasta el momento no he visto nada espectaculas). Las pruebas para acceder a otros circuitos tampoco son muy complicadas, aunque la dificultad del juego puede ajustarse para que siempre suponga un reto. 4x4 Evolution es un juego que se queda a medio camino y que sin duda podía haber "evolucionado" mucho más. **Hugo**

¿Eres un usuario de PC que acaba de convertirse en consolero gracias a PS2? ¡Perfecto! En ese caso 4x4 EVO te encantará, porque parece más un juego de ordenador que de consola. ¿No? ¿Eres consolero de toda la vida? Entonces, lo mejor será que pases la página... Y no es que éste sea un mal juego, pero arrastra innumerables **características típicas de los títulos para PC**. Si, de esas que siempre quedan mal en una consola: adversarios imposibles de batir, los escenarios arquetípicos de siempre (desierto, nieve, bosque, etc.), mejoras mecánicas imperceptibles por el ojo humano, multitud de opciones innecesarias y, en general, una experiencia de juego aburrida. El diseño del juego, en conjunto, es tan simple que roza lo infantil. **Carlos**

Conducir uno de los coches de 4X4 Evolution es una experiencia de frustrante lentitud, no solo porque la sensación de velocidad está poco conseguida, sino que además es muy difícil alcanzar a los rivales computerizados. Si cometes un error y sufres algún choque, ya puedes abandonar y volver a empezar. La física de conducción se podría definir como flotante, da la sensación de que las ruedas van patinando todo el rato. Los gráficos son todo lo normalitos que podrían ser. Los coches están bien modelados, pero **no hay deformación de la carrocería por daños**. Las pistas parece que estén hechas con un editor, porque los mismos elementos se repiten dentro de un circuito una y otra vez. Lo mejor del juego son sus abundantes opciones de configuración. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	7	6

Midnight Club Street Racing



Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**Angel Studios**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**La jugabilidad**
Lo peor:	**La falta de realismo**
Página web:	**www.rockstargames.com**

Si eres de los que llevas en tu Seat 124 un alerón trasero o una inmensa pegatina de la discoteca *Penélope* decora alguna de tus ventanillas, Midnight Club Street Racer es tu juego: se acabó parar en los semáforos o detenerse ante un ceda el paso.

Por fin **puedes** *macarrear* **a gusto** por las calles de Londres o Nueva York sin que te llegue una batería de multas a fin de mes, porque este juego propone, sencillamente, eso: carreras callejeras sin regla alguna, como en las películas.

No busques aquí lo último en escenarios 3D ni pretendas encontrar flamantes deportivos de pinturas relucientes, ya que el aspecto gráfico está algo descuidado. La conducción de los distintos vehículos tampoco es que sea un dechado de realismo. Vamos, que técnicamente el juego no es ninguna maravilla ni va a ganar ningún premio a la innovación, aunque lo cierto es que merece algo más que un aprobado.

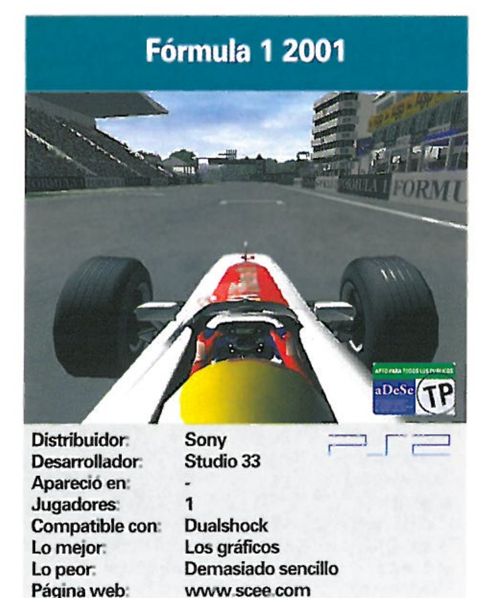
Lo que sí te puedo asegurar es que Midnight Club Street Racer **es altamente adictivo**, el típico juego con el que te acabas picando en cualquier rato libre que tengas. ¿Su secreto? No lo sé, tal vez la originalidad en el modo de plantear las carreras o, quizá, es que saca a ese macarra que todo conductor llevamos dentro y que nunca puede escaparse cuando cogemos un coche de verdad para ir a trabajar todos los días o salir un sábado por la noche. **Ignacio**

Muy, muy similar a Midtown Madness de PC. Es un juego pensado para hacer el cabra en carreras salvajes por las grandes ciudades. Lo primero que llama la atención es que en los gráficos falla algo, pero el caso es que tienen toda la pinta de ser impresionantes y un problema de visualización los deja en simplemente discretos. El juego en cambio es algo más divertido, con un modo arcade, que resulta útil para aprendernos la ciudad y buscar atajos sin presión, y un modo aventura en el que tendremos que triunfar en una serie de carreras para ir liberando coches cada vez más potentes y espectaculares. **La dificultad está muy ajustada** y el diseño de las ciudades es impecable, aunque me sigo quedando con Midtown Madness 2. **Javier**

Este juego es de carreras pero al estilo arcade: se han exagerado muchos detalles para que la jugabilidad permita recrear **grandes persecuciones** con peatones, tráfico, climatología y unos gráficos muy buenos, que muestran incluso persecuciones por el interior de edificios. La música y el sonido son algo inferiores en calidad al aspecto gráfico. Los modos de juego que existen nos permiten sumergirnos en una historia o simplemente elegir la forma de jugar que más nos guste. Hay gran cantidad de pruebas y **detalles muy divertidos** como el uso del teléfono móvil o las rondas por la ciudad en busca de acción. Recomendable para los no puristas que buscan acción y originalidad. **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	8	8	7

Fórmula 1 2001



Distribuidor:	**Sony**
Desarrollador:	**Studio 33**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Los gráficos**
Lo peor:	**Demasiado sencillo**
Página web:	**www.scee.com**

Salvo raras y honrosas excepciones, los numerosos juegos de Fórmula 1 que han salido hasta la fecha, se pueden clasificar en dos grandes grupos bien diferenciados. Por un lado están los que son prácticamente imposibles de conducir, cualquier tontería te saca del asfalto, e incluso se te puede parar el coche por extrañas averías mecánicas. Luego están los extremadamente fáciles, en los que sus creadores se olvidan de que el pilotaje es algo más que darle alternativamente al acelerador y al freno.

Pues bien, desgraciadamente, Formula 1 2001 pertenece a esta última categoría. Y es una pena, porque el juego es, por lo demás, visualmente precioso. Los circuitos son extremadamente realistas y cabe destacar el cuidado que se ha puesto a la hora de reproducir los distintos monoplazas, con unos niveles de detalle espectaculares (...precioso rojo Ferrari).

Pero sus creadores **se han vuelto a olvidar de dotar de algo de realismo a lo que realmente importa; la conducción del vehículo**. Muy mejorado respecto a su hermano menor de PS 1, el programa no logra alcanzar sin embargo un nivel relativamente decente a la hora de plantearnos un mínimo de realismo en la conducción. De nuevo los frenos son extremadamente indulgentes y la tracción te pega literalmente a la pista. En fin, qué decir de un juego en el que ganas en la primera carrera que juegas, y encima sin utilizar ninguna ayuda a la conducción.

Ignacio

Gráficamente, Formula 1 2001 es bastante bueno. **Los coches, todos oficiales, están muy bien modelados,** e incluyen algunos efectos especiales tan chulos como espejos retrovisores o ruedas que se bloquean de forma independiente y que se manchan de hierba o gravilla cuando te sales de la pista. En cambio, los circuitos son bastante parecidos entre sí, y aunque en teoría los coches registran daños, su carrocería va siempre hecha un primor. En cuanto a los modos de juego, pues lo habitual: carrera rápida, contrarreloj y campeonato. Las opciones de garaje son apabullantes y no se molestan en explicártelas. De todos modos, si escoges el nivel de dificultad novato, puedes pasarlo bastante bien sin necesidad de saber mucho de Fórmula 1.

Gabriel

Lo que más me ha gustado de los gráficos de este juego es que **en la vista de cabina puedes ver al piloto girando los brazos y la cabeza en cada curva**. El sonido también es bueno, en especial por el rugido del motor y el estruendo de las colisiones, pero los comentaristas podrían mejorar: a veces se equivocan a la hora de identificar los lances de la carrera (como cuando te estampas de lleno con la pared y te dicen que la has rozado), y cuando ya llevas un tiempo jugando sus comentarios resultan bastante reiterativos. Aún así, es estupendo que te sepan decir con quien te has rozado. La conducción está bien, pero echo en falta un modo carrera en el que crearte tu propio conductor.

David

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	4	8

Kuri Kuri Mix



Distribuidor:	**Planeta DeAgostini**
Desarrollador:	**Empire**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1 - 2**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**El espíritu cooperativo**
Lo peor:	**El modo para un solo jugador**
Página web:	**www.empire.co.uk**

Si alguna vez te has preguntado por qué el mando de tu Play tiene dos palancas, ¡aquí tienes la respuesta! En Kuri Kuri Mix llevas a dos simpáticos conejitos, que **deberán completar una serie de circuitos repletos de obstáculos con un tiempo limitado**, en pistas separadas pero paralelas. Es necesario que los dos lleguen a la meta, lo cual sólo será posible si se ayudan mutuamente (por ejemplo, retirando un obstáculo). Ambos se mueven simultáneamente y sólo pueden ser manejados por humanos, pero puedes jugar con un solo mando: Una palanca para cada conejito, como buenos hermanos ¡Estas cosas sólo se les ocurren a los japoneses! Lo sorprendente es que el modo individual funciona razonablemente bien, en vez de degenerar en un caos.

La acción se desarrolla de forma clara, y tienes un "zoom" para facilitar las cosas, aunque claro, siempre será más divertido jugar a dobles. La mecánica del juego consigue que te piques en seguida, y aunque falles varias veces en un circuito, esto no se hace frustrante. **Los gráficos tienen un diseño muy bonito y muy japonés.** También existe un modo "versus" bastante divertido: se trata de una carrera en la que podremos recoger puntos y objetos por el camino, ganando el que cruce la meta con más puntos. Podrás jugar contra ti mismo, pero no se recomienda excepto en casos de doble personalidad. En definitiva, un buen juego, ¡y viva la solidaridad!

Mario

Está orientado al público infantil y nos traslada a una carrera entre dos personajes en la que resulta fundamental la cooperación para superar los obstáculos que nos vamos encontrando. El nivel de dificultad si te atreves a jugar tú sólo desde un mando es elevado, lo que le quita la (poca) gracia que el juego tenía.

Se salva por los pelos en el modo de dos jugadores, donde llega a producir la mínima sensación de diversión necesaria para no enviarlo después de la primera prueba al rincón más escondido de nuestra estantería. Es la única forma de pasar un rato enganchado a este juego, ¡ah! además incluye un modo que permite competir a dos jugadores en el mismo recorrido.

Óscar

A medio camino entre los juegos de plataformas y los de puzzle, Kuri Kuri nos presenta a dos atípicos personajes, dos conejos de colores. Estos protagonistas podrán ser dirigidos por un solo jugador o por dos. En cualquiera de los casos la pantalla mostrará dos caminos, uno para cada personaje dividiendo la pantalla de forma vertical y usando una vista aérea.

El sonido es muy bueno y los gráficos, dado el concepto del juego, también están a la altura, pero **lo más destacable es la jugabilidad y originalidad**, que permiten muchas horas de diversión y hacen que el juego sea recomendable para todas las edades.

Hugo

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	8	5	7

Army Men Air Attack: Blade's Revenge

Distribuidor:	**Virgin**
Desarrollador:	**3DO**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1 - 2**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**La oferta multijugador**
Lo peor:	**Casi todo lo demas**
Página web:	**www.3DO.com**

Ya están aquí los famosos soldaditos de plástico en su versión para PlayStation2, y la verdad es que este juego podía haber sido mucho mejor. Esta consola puede dar mucho más de sí, y no basta simplemente con suavizar las texturas de los juegos que también aparecen en su hermana menor para solventar el expediente.

Este es un juego con gráficos que acaban resultando muy monótonos, y con una banda sonora y sonido francamente deficientes. Los movimientos son suaves y fluidos pero aunque existan muchos "Power up" y 25 misiones, casi todas a excepción de la última se pueden realizar a la primera y **el juego no te alienta a volver a empezar**. El modo cooperativo salva un poco a este juego, y los modos multijugador llegan a ser interesantes, aunque en definitiva el juego acaba aburriendo.

Lo mejor que encontramos es el uso de pilotos, que cambiarán drásticamente la forma en que dispare nuestro helicóptero. Los modelos de helicóptero son también un aliciente, pero resultan bastante escasos.

Concluyendo, lo malo de Army Men Air Attack es que pese a que podía haber sido un gran título, el adaptarlo a la Play Station2 simplemente mejorando algunos aspectos, no es razón suficiente que justifique su salida al mercado, especialmente si se tiene en cuenta el potencial de la consola, que fue diseñada para dar cabida a juegos mucho mejores.

Hugo

Muy graciosos los muñequitos verdes, pero si quieres sobrevolar la zona y cumplir cada una de las misiones tendrás que tener controlados todos los movimientos del helicóptero para esquivar los ataques, matar a casi todo el personal y recoger todo el plástico que puedas. La munición será otro de los problemas; no hay demasiada para tanto enemigo, pero tendrás la posibilidad de utilizar objetos de decorado, como las rocas o árboles, para usarlos como armas. Sobre los efectos de sonido decir nada más que ofrecen el ambiente necesario.

A nivel gráfico hay pequeños detalles que llaman la atención, pero los justitos. Por lo demás, destacar que este es uno de esos juegos que, sin ser gran cosa, **una vez que empiezas a jugar termina enganchándote.**

Espe

Este juego consiste en una aeronave (en este caso un helicóptero) que avanza por la pantalla disparando a todo lo que se le pone por delante mientras intenta eludir el fuego enemigo. Esta definición se le podría aplicar a cientos de juegos que han ido apareciendo desde el Xevious de Atari, y prácticamente todos son muchísimo mejores que Air Attack: Blade Revenge. Las explosiones de los enemigos son penosas, los escenarios son feos, y **el helicóptero encaja balas sin apenas inmutarse.** No se pide ningún tipo de destreza, sólo tirar para adelante. Tal vez este Air Attack guste a un reducido grupo de usuarios poco exigentes, pero a mi desde luego no, y no se lo recomiendo a nadie.

Gabriel

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
5	5	6	6

Confidential Mission



Distribuidor:	Sega
Desarrollador:	Hitmaker
Apareció en:	-
Jugadores:	1 - 2
Compatible con:	Pistola, VMU
Lo mejor:	El control con la pistola
Lo peor:	El control sin la pistola
Página web:	www.confidentialmission.com

Una nueva conversión de máquina recreativa para Dreamcast. Este es un juego de desarrollo similar al de House of the Dead o la saga Time Crisis. Confidential Mission **es un juego diseñado para ser utilizado con pistola** y, al igual que sucede en la recreativa, la mecánica es fácil: avanzar y acabar con casi todo lo que aparezca en la pantalla. Contamos con tres vidas que pueden aumentar, y los protagonistas del juego son agentes secretos que guardan extrañas similitudes con los del M.I.6.

El juego consta de tres fases y un nivel de entrenamiento que tampoco es muy extenso: cuatro niveles con varias dificultades. **Los gráficos son mejores que los de la recreativa,** pero casi idénticos a los de Virtua Cop, y los enemigos un poco desproporcionados. El sonido no está todo lo desarrollado que cabría esperar, y lo mismo ocurre con la banda sonora.

Una vez acabado el juego los extras disponibles tienen menos alicientes que los que encontramos en House of the Dead 2. Por todo ello el juego no pasa de ser aceptable aunque muy corto, y **no aporta nada que no tuviera el otro título ya editado para pistola de la Dreamcast**. Sólo resulta recomendable para aquellos que quieran sacar partido de su pistola o fueran fanáticos de la recreativa. Una buena conversión que podría haber resultado mucho más atractiva. **Hugo**

Confidential Mission es un juego de acción al 100 por 100 que nos lleva por los diversos escenarios a un ritmo trepidante mientras nos enfrentamos a una cantidad ingente de enemigos dispuestos a detenernos. En un principio resulta difícil habituarse a mover el punto de mira con rapidez por la pantalla, pero una vez que superemos este inconveniente tendremos la impresión de estar en unos recreativos. **Los gráficos, sin ser brillantes, cumplen perfectamente**, acompañados de unos movimientos suaves que hacen a este juego muy atractivo.

En definitiva, si quieres ponerte en la piel de un agente secreto en una misión secreta, donde sólo te tienes que preocupar de eliminar a los enemigos peligrosos aquí tienes tu oportunidad. **Óscar**

Uno de los puntos fuertes de la Dreamcast está en las fantásticas conversiones que hace Sega de sus máquinas recreativas; en este caso toca adaptar a la consola el juego de "pistola" Confidential Mission, y **la adaptación es para quitarse el sombrero.**

Un aspecto importante de este juego es el apartado realtivo al control, estupendo con una pistola pero algo más complicado si tenemos que manejarnos únicamente con el mando estándar de la consola.

Por lo demás, buenos gráficos, historia interesante, mucho tiempo de juego, toneladas de adrenalina... Pocos juegos dan más. **Javier**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	7	6	7

18 Wheeler: American Pro Trucker



Distribuidor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Apareció en:	-
Jugadores:	1 - 2
Compatible con:	VMU
Lo mejor:	La sencillez de manejo
Lo peor:	La falta de variedad
Página web:	www.sega.com

¿Tú, para ser feliz, quieres un camión? ¿Llevar el pecho tatuado y en camiseta mascar tabaco? Entonces este juego es para ti. Lo del tatuaje y la camiseta lo tienes que poner tú, pero **la experiencia de conducir un monstruo de dieciocho ruedas y sembrar el terror por la autopista ha sido reproducida en toda su gloria**. En la máquina recreativa original usas un volante gigante de camionero, y en la Dreamcast, aún sin el volante, la diversión no se resiente gracias al preciso control y a la sencillez de la conducción. Sólo hay dos marchas de las que preocuparse (rápida y lenta), y si cometes un error y chocas con alguno de los muchos coches que circulan por la carretera, pues tampoco es tan grave, te lo llevas por delante y en paz. ¡La culpa es de él por no haberse apartado antes! De hecho, hay por ahí unas furgonetas de bonus que te dan tiempo o puntos extra si las arrollas. Y si además eres capaz de conducir a rebufo ("streamline") de otros camiones para ganar velocidad, ya lo bordas.

Aparte del minijuego de aparcamiento, los modos principales son dos: arcade y dos jugadores. El modo arcade es una carrera contrarreloj hasta la meta, con un rival computerizado y dos rutas alternativas a escoger en cada pista. **El modo de 2 jugadores ofrece una competición al rojo vivo**, en la que se te ponen los nudillos blancos de tensión mientras tratas de evitar que te adelante tu compañero. No es un juego apropiado para quienes gusten de las simulaciones rigurosas, pero el resto puede apuntarse sin miedo. **Gabriel**

Piénsalo un momento: si controlar un coche, con cuatro ruedas, te pone en apuros en la mayoría de los juegos, ¿cómo crees que te portarás sobre nada menos que 18 neumáticos, con varias toneladas a tu espalda? Difícil, sí. Y más cuando tienes un tiempo limitado para alcanzar la meta, esquivar obstáculos, evitar las embestidas de otros vehículos, trazar curvas a todo trapo... **18 Wheeler es, básicamente, un Crazy Taxi de camiones** con unos gráficos de miedo y un sonido fabuloso.

Puede parecerte algo corto, a pesar de la variedad de camiones y estilos de los escenarios, pero eso te importará poco si sabes apreciar un buen arcade de carreras. ¡Es más adictivo que las pipas! **Carlos**

El éxito de Crazy Taxi ha impulsado a Sega a lanzar una serie de productos para máquinas recreativas que tratan de emular su fórmula.Todos siguen un esquema similar y sencillo, que funciona perfectamente en las recreativas, pero no tan bien en las versiones domésticas, pues **la mecánica de juego, por divertida que resulte al principio, acaba volviéndose repetitiva.**

18 Wheeler no es ninguna excepción. Efectivamente, la mecánica es sencilla, pero cuenta con un gran punto a su favor: la posibilidad de jugar con otra persona. Esta opción es la que asegura una gran longevidad a este título y posigamos jugando más allá de las primeras horas, cuando ya tenemos dominado el modo individual. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	7	8	8

Fighting Vipers 2



Distribuidor:	Sega
Desarrollador:	AM2
Apareció en:	-
Jugadores:	1 - 2
Compatible con:	VMU
Lo mejor:	Algunas ideas originales
Lo peor:	Las comparaciones son odiosas
Página web:	www.sega.com

Fighting Vipers 2 no es en absoluto un mal juego de lucha, lo que pasa es que en la Dreamcast **ya han salido muchos títulos mejores**. Sus gráficos tridimensionales son rudimentarios si se comparan con los de juegos como Soul Calibur o Dead or Alive 2, y su sistema de combate palidece frente a la profundidad de un Virtua Fighter 3. La idea de pelear dentro de una jaula y el concepto de las corazas destrozables están bien, y añaden un elemento táctico bastante refrescante. Por ejemplo, si consigues destrozar la parte superior de la armadura de un oponente, los golpes dirigidos al torso harán más daño. Por otra parte, un personaje que ha perdido por completo su armadura tiene acceso a un ataque devastador (el Super K.O.) que concluye el combate inmediatamente. Las combinaciones de ataques hacen más daño si el rival está chocando contra el muro que queda a su espalda, y algunos ataques especiales pueden mandarle volando fuera de la jaula y poner fin a la pelea.

En la parte negativa, decir que **el diseño de personajes es corrientito,** y la mayoría se adapta a la descripción de "un macarra con armadura". Hay un único final para todos los luchadores, los modos de juego brillan por su ausencia y en el modo de práctica ni siquiera hay listados donde se detallen los movimientos especiales. En general, da la impresión de que es un juego desaliñado que debería haberse trabajado un poco más antes de sacarlo a la venta. **Gabriel**

Aquí deberíamos redactar dos análisis diferentes: uno para quienes conozcan el primer Fighting Vipers, de Saturn; y otro para quienes crean que éste es un juego "nuevo". Y es que, si tuviste la suerte de jugar con la versión recreativa de hace años o con el disco de Saturn, no encontrarás aquí nada nuevo (salvo la inevitable mejora gráfica, notable pero insuficiente). En cambio, puede resultar "refrescante" para quienes no conozcan el original: personajes dotados de armaduras que se deterioran a lo largo del combate, rings cerrados en los que **hay que luchar sin pausa ni escapatoria,** una animación infinitamente más espectacular que realista, un control sencillo e intuitivo... Sí, es un buen juego. Demasiado fácil, inferior en todos los aspectos a DOA2 y Soul Calibur, pero no esta mal del todo. **Carlos**

Los fanáticos de la lucha de Dreamcast tienen suerte, ya que esta consola cuenta con muchos de los mejores juegos que han salido en los últimos años, ya sea en 2D o en 3D. Pero eso mismo también supone que la competencia por la atención del aficionado es mucho más dura. Ese es quizá el principal problema de Fighting Vipers 2. Lógicamente, **los gráficos son mucho mejores que los del original**, pero no pueden competir con el esplendor de otros juegos de lucha 3D como Dead or Alive 2, o ni siquiera Soul Calibur, a pesar de tener ya cierto tiempo. Tiene algunas buenas ideas, como el detalle de la armadura dividida en partes que se rompen por separado, pero, en definitiva, no deja de ser un simple divertimento sin más pretensiones. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	5	7

Banjo-Tooie



Distribuidor:	Nintendo
Desarrollador:	Rare
Apareció en:	-
Jugadores:	1 - 4
Compatible con:	Rumble Pak
Lo mejor:	La jugabilidad
Lo peor:	Demasiado extenso
Página web:	www.nintendo.es

La segunda parte de Banjo-Kazooie es, como era de esperar, un juego de plataformas espectacular. Rare tiene por costumbre producir títulos que se cuentan entre lo mejor del catálogo de la Nintendo 64, y esta vez tampoco ha fallado a su norma. La fórmula que han empleado con Banjo-Tooie es la misma que viene usándose desde que Mario 64 definiera las pautas del género: enormes mundos para explorar (que se extienden tan lejos como alcanza la vista), variopintos personajes, minijuegos, y montones de objetos dispersos por todo el paisaje esperando a ser recolectados.

Todos los mundos de Banjo-Tooie están plagados de caminos secretos que sólo se pueden alcanzar una vez se ha aprendido la habilidad apropiada (¡y hay cuarenta!). Aún cuando dejas un mundo atrás, puedes estar seguro de que más tarde tendrás que volver para explorar todos sus recovecos y encontrar las piezas de puzzle que te faltan para seguir avanzando. Por fortuna, la vasta extensión de los niveles se hace más llevadera gracias a que hay todo un sistema de tele transportadores que te ahorran las pesadas caminatas.

Banjo-Tooie es un juego que se tarda muchísimas horas en completar, y **la rejugabilidad está asegurada gracias a los minijuegos de cuatro jugadores** (que hay que encontrar dentro de la aventura). Además de sus movimientos especiales, Banjo y Kazooie se pueden separar para ir cada uno por su lado, convertirse en extrañas criaturas con la magia de Humba Wumba, o incluso pedir la ayuda de Mumbo Jumbo (que ahora es personaje jugable) para que les abra paso con sus poderes. Estos trucos efectistas le dan variedad al juego, pero a menudo se quedan en meros instrumentos para abrir zonas inaccesibles y potencian esa sensación de tener que ir y venir constantemente que impregna todo el juego.

Desde un punto de vista técnico, este título representa lo mejor que se puede escuchar y oir en una Nintendo 64. Los diseños caricaturescos de los personajes son tan encantadores, que a veces **uno se llega a creer enteramente que está viendo una serie de dibujos animados** en vez de la pantalla de un videojuego. Banjo y Tooie están dotados de montones de animaciones diferentes con las que poner en práctica su amplio repertorio de movimientos, y uno no se cansa de verlos correteando y saltando por ahí.

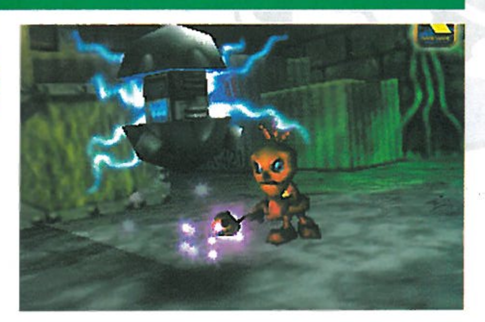
Pero aunque el juego es extraordinario, hay una serie de advertencias que conviene tener en cuenta antes de recomendarlo abiertamente. Una de ellas sería que el énfasis puesto en **la exploración de mundos puede aburrir a los jugadores que prefieran un desarrollo más lineal** y directo a la acción, porque no todo el mundo tiene la paciencia ni el tiempo necesarios para completar un juego tan largo. Otra pega es la cámara, que a menudo tiene que ser controlada manualmente para no perder de vista a los protagonistas. Y los abundantes diálogos son muy divertidos, pero están en inglés, con lo que no todo el mundo podrá disfrutarlos.

En general, si te gustaron Mario 64, Donkey Kong 64 o Banjo-Kazooie, seguro que también te gustará Banjo-Tooie.

Gabriel







El género de las plataformas es un clásico de Nintendo, y de nuevo nos demuestran su maestría en el tema. La historia comienza justo donde la dejó Banjoo-Kazooie, con la vieja y molesta Gruntilda aprisonada por una enorme roca y nuestros amigos celebrando la victoria. Poco pueden imaginar que las hermanas de Gruntilda han acudido a liberar a la odiosa bruja, la cual toma venganza con un terrible hechizo que acaba con la vida del bueno de Bottles (el simpático topo que te guiaba en la primera parte). A partir de ahí **nos va a tocar explorar un mundo muy particular lleno de power-ups de lo más gracioso, aventuras y problemas**. Muchos problemas. ¡Más de los que te puedes imaginar!

Los gráficos, como no podía ser menos, no solamente son de alta calidad, sino que tienen un diseño simpatiquísimo. Uniendo esto al curioso idioma de sonido parloteante que utilizan los personajes, nos queda un conjunto que **tiene todas las virtudes que podemos exigir en un juego de plataformas**. Es largo, es divertido, y gustará a toda la familia. Bueno, en realidad gustará a toda la familia menos a los que no sepan inglés, porque los subtítulos no están traducidos al castellano. ¡Ay, Nintendo, que nos fallas en lo más básico!

Javier



Este es un juego de plataformas para Nintendo64 muy divertido y colorista. **El personaje cuenta con animaciones hilarantes y gran cantidad de movimientos** que le permiten volar, nadar, ser llevado por un zancudo, dar grandes saltos y, según se recogen objetos, las posibilidades aumentan, pudiendo lanzar armas o consiguiendo invulnerabilidades.

La historia tiene también un gran componente imaginativo –pese a que el juego es una segunda parte– y la música del juego es bastante agradable al igual que el sonido. Es un juego destinado a un publico joven, aunque los amantes de las plataformas descubrirán en Banjo un juego entretenido, largo y técnicamente muy bueno. Además no es sólo un juego de plataformas; Banjo cuenta con cuatro minijuegos que permiten jugar a otros tres jugadores y que son muy divertidos y bastante completos, ya que a su vez cuentan con varios modos y opciones. El juego está a la altura de los demás juegos del género de esta plataforma, y hará las delicias de todos los miembros de la familia que podrán jugar a la vez o disfrutar de la aventura individual del osito protagonista.

Hugo



Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	9	7	8

Alone in the Dark: The New Nightmare





Distribuidor:	**Infogrames**
Desarrollador:	**Darkworks**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**La ambientación**
Lo peor:	**La reiterativa aparición de enemigos**
Página web:	**www.aloneinthedark.com**

Alone in the Dark 4 prometía ser un título terrorífico. En teoría, iba a jugar con tu temor a la oscuridad para darte algunos de los sustos más memorables que se hayan vivido en un videojuego. Y en parte lo consigue. **La puesta en escena es fabulosa**: Aline y Edward tienen que saltar en paracaídas cuando su avión es atacado por algún tipo de criatura desconocida, y cada uno aterriza en un punto diferente de Shadow Island.

Al principio, mientras tratas de reunirte con Aline, no tienes ni idea de lo que te espera. La música y los inteligentes ángulos de cámara, acompañados de unos fantásticos efectos sonoros, se alían para ponerte los pelos de punta. El primer encuentro con un monstruo y la exploración de las misteriosas alcantarillas (con el agua hasta las axilas, nada menos) figuran entre los momentos más conseguidos del juego. Por desgracia, luego las cosas empiezan a perder fuerza. El caserón encantado que tienes que explorar es enorme, y aunque los objetos que se pueden coger despiden destellos para ayudarte a localizarlos, hay infinidad de elementos del mobiliario que se tienen que examinar para encontrar pistas y resolver puzzles. La única forma de dar con ellos es apretar el botón de acción continuamente mientras caminas pegado a la pared. Por desgracia, examinar las cosas con calma es imposible si tienes a un monstruo dando la brasa y mordisqueándote la chepa, así que la única solución es liarse a tiros primero y explorar después. El problema surge cuando los enemigos asesinados resucitan al poco de abandonar una habitación, y encima se traen amigos. El resultado es que, cuando te atascas en un puzzle y vuelves atrás para asegurarte de que no te has dejado nada, tienes que volver a pelear con ellos, se te acaba la munición y te matan. **Morir a manos de los mismos monstruos una y otra vez no da miedo, sólo genera frustración.** Además, un buen juego de terror tiene que saber cuando hacer que te tires de los pelos con un puzzle y cuando sorprenderte con la aparición de un monstruo inesperado.

En Alone in the Dark 4 te estás tirando de los pelos continuamente y los monstruos no tardan en perder su capacidad de sorpresa por culpa de sus repetidas apariciones. Y es verdad que algunas de las criaturas con las que te enfrentas están muy bien diseñadas, pero otras son bastante mediocres, además de que es difícil dar con una razón que explique su presencia. En Resident Evil era creíble encontrar zombis en un pasillo, pero aquí no tiene ningún sentido.

Técnicamente hay muchas cosas dignas de admiración: la luz de la linterna se proyecta de manera convincente sobre las superficies en las que se posa, los fondos tienen un nivel de detalle muy esmerado, y al principio **se puede escoger entre dos posibles personajes**, Aline y Edward, lo cual afecta al desarrollo del juego y a las escenas que vas a contemplar. De todos modos, la manera en la que se desarrolla la acción no me ha convencido, así que tampoco puedo recomendar este título con demasiado entusiasmo.

Gabriel







La verdad es que Konami, con Silent Hill, puso las cosas más que difíciles en el género del terror para PlayStation. Resident Evil 3 no estuvo a la altura, y ahora, el regreso del legendario Alone in the Dark a la consola de Sony tampoco da la talla.

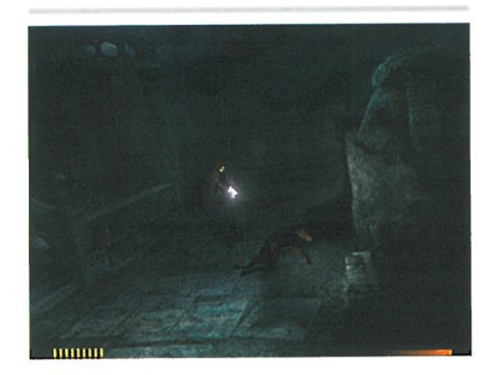
No cabe duda de que éste es el mejor Alone in the Dark de toda la saga, gracias a sus dos personajes jugables –cada uno con un disco para él solito–, unos fondos increíblemente detallados y realistas y, especialmente, **un sistema de iluminación que te hará temblar de pánico** en más de una ocasión.

La variedad y calidad de los puzzles, más abundantes que los enemigos, resulta también convincente; sin embargo, las soluciones a estos rompecabezas no siempre son tan lógicas como deberían, ni como lo eran en el juego de Konami.

La ambientacion, que intenta sumergirnos en una trama terrorífica en la que no faltarán los constantes sobresaltos es, probablemente, lo mejor de este juego.

Si no conoces Silent Hill, Alone in the Dark IV te encantará. Pero si jugaste con aquél, tendrás que esperar a su continuación en PS2 para volver a sentir lo mismo...

Carlos



La saga Alone in the Dark se fraguó y consiguió fama en el mundo del PC. En Playstation, sin embargo, las cosas son bastante diferentes, pues ni esta saga está considerada como legendaria, ni se puede tampoco citar como referente emblemático dentro del género del "survival horror". Cualquier usuario medianamente experimentado citará mil veces antes como abanderados del género los nombres de Resident Evil o de Silent Hill, que el del juego de Infogrames.

Y claro, bajado del pedestal en el que se halla en el mundo del PC este saga, este The New Nightmare se tiene que medir con los otros exponentes de su mismo estilo, y aunque sale relativamente bien parado de las siempre odiosas comparaciones, tampoco puede presumir ni mucho menos de desbancar a los primeros de la fila.

Lo que sí ofrece esta cuarta entrega dentro de la saga Alone in the Dark (aunque no todos los juegos de la serie hayan sido editados para Playstation) es una muy buena ambientación, tenebrosos y llamativos gráficos, puzzles no demasiado difíciles, y abundantes dosis de acción, por lo que en definitiva resulta un juego bastante entretenido que gustará a los amantes del género.

David

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	9	6	6

Evil Dead: Hail to the King

Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	THQ
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Bruce Campbell
Lo peor:	El sistema de combate
Página web:	www.thq.com

Antes de empezar me gustaría dejar claro que, para mí, "El Ejercito de las Tinieblas" es la mejor película de la historia del cine. Y Bruce Campbell es mi actor favorito; me compre Tachyon: The Fringe para PC sólo porque él ponía las voces. Por eso me duele en el alma tener admitir que Hail to the King, **la cuarta entrega no oficial de las películas de Evil Dead, es un juego fallido.** Apenas acabas de liquidar a un espectro o esqueleto animado con tu fiel motosierra, cuando a los pocos segundos aparece otro dispuesto a seguir dándote la lata. Esto sería perdonable si las peleas fuesen de hecho entretenidas, pero es que se reducen a un aburrido intercambio de golpes (estilo "primero me pegas tú, luego te pego yo") donde cobras tanto como repartes. Casi todos los enemigos derrotados dejan caer un botiquín de primeros auxilios para que recuperes la salud perdida y puedas seguir adelante, pero eso no evita que **la continua aparición de enemigos sea exasperante y estrangule el ritmo del juego.** Encima, el protagonista a menudo se atasca al correr por el escenario, o le tiran al suelo, con lo que la frustración se suma a la fórmula.

Lo más triste del caso es que, de no ser por las tediosas luchas, Evil Dead sería un buen juego. Los escenarios imitan bien la ambientación de las películas, los puzzles son buenos, y los comentarios (en inglés) de Bruce Campbell casi compensan por el pésimo sistema de combate. El énfasis está en el "casi".

Gabriel

Coge una coctelera e introduce en ella la mejor serie gore de la historia del cine, un protagonista sin sentido de la vergüenza, infinidad de chistes malos a la americana, un par de cubos de sangre, una motosierra y un argumento delirante. ¿Lo tienes? Pues vacíalo todo sobre tu PlayStation y juega. ¿Qué tal? Una mezcla explosiva, ¿verdad?

Si tienes poco sentido del humor o demasiado pudor, Evil Dead te sacará de tus casillas: es tan divertido y gracioso como difícil y descarado. Pero si no te preocupa enfrentarte a un "Game Over" cada pocos minutos y quieres pasarlo en grande rebozado en sangre de zombi, ¡necesitas este juego! Cualquier fan de la serie se enamoraría de él nada más verlo... y cualquier purista de los juegos de acción lo tiraría por la ventana a los dos minutos.

Carlos

Un juego de Evil Dead y con la voz del propio Bruce Campbell tenía de partida muchos puntos a su favor. Debería haber sido la experiencia definitiva en juegos de horror, con acción y buenas dosis de humor negro. Sin embargo, el juego se limita a clonar la fórmula Resident Evil, tratando de incorporar las continuas y espectaculares peleas de las películas entre Ash y los muertos vivientes. Pero **el control y el sistema de cámaras fijas de estos juegos es nefasto para la acción.** Si a eso añadimos que los enemigos surgen sin parar de todas partes, volviendo a aparecer aunque acabemos con ellos y que es casi imposible huir de ellos sin tropezar con algo y acabar rodeado, este juego es capaz de agotar la paciencia de cualquiera.

David

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	8	4	5

Uefa Challenge



Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Infogrames
Apareció en:	-
Jugadores:	1 - 2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El editor de equipos y jugadores
Lo peor:	Los jugadores tardan en reaccionar
Página web:	www.infogrames.com

La primera impresión que me dio el juego es que el control no es todo lo fluido que debería. Los mayores problemas aparecen cuando tu equipo defiende, ya que **resulta difícil que los jugadores ejecuten las acciones deseadas.** Cuando tienes el balón en tu poder, teóricamente existen varias estrategias y jugadas posibles, pero intentar elaborar el juego cuidadosamente puede resultar algo frustrante, especialmente si te enfrentas a un equipo de buen nivel, ya que rápidamente te arrebatarán la pelota. Encontré que los mejores resultados llegaban cuando soltaba el esférico lo antes posible, pulsando el botón de pase a gran velocidad. Aunque esto simplifica bastante el desarrollo del juego, éste mantiene un nivel de diversión razonable, y es de esperar que la práctica permita refinar las jugadas.

Los gráficos son bonitos, al nivel de lo que se espera en una PSOne, aunque la caracterización de los jugadores, como en otros títulos, es bastante fea para mi gusto, y vistos desde detrás su cabeza tiene forma cuadrada. A nivel de opciones,está igual de bien surtido que sus competidores, con alguna innovación como una Liga internacional compuesta por una mezcla de equipos europeos. Hay un buen número de estadios reales y algunas originales adiciones como el mismísimo coliseo de Roma. **Los jugadores aparecen con sus nombres y uniformes reales,** lo que, aunque no aumenta la calidad del juego, parece importante para muchos jugadores. En definitiva, un título competente, pero que se queda lejos de superar al rey del género, ISS.

Mario

Si EA se forra cada año con un FIFA y Konami hace lo propio con sus ISS, ¿por qué no podía Infogrames hacer lo propio? Aunque eso sí: para hacerlo, necesitaba algo más que trabajar duro. Algo como... la licencia de la UEFA.

UEFA Challenge cuenta con algunas características originales y positivas, como el editor que te permite crear tus propias formaciones y asignar objetivos a cada jugador. Sin embargo, no se ha alcanzado la jugabilidad de sus competidores. **Desde que pulsas el botón hasta que tu jugador ejecuta el movimiento pasan unas interminables décimas de segundo.** Y claro, en ese tiempo, te roban el balón. Además, la IA de los jugadores está poco pulida, el nivel de dificultad es un poco alto y los gráficos son algo pobres.

Carlos

Quizá estés harto de que todos lo juegos de fútbol sean iguales. Pues bien, si ese es tu caso, será mejor que te mantengas alejado de Uefa Challenge, aunque hay que admitir que el juego tiene sus puntos. La posibilidad de editar el aspecto de los jugadores es todo un acierto. Los partidos incluyen un radar al estilo del ISS, pero conservan el estilo de juego de los FIFA, con todo lo bueno y malo que eso supone. **La ausencia de un botón de correr es un tanto chocante,** y los jugadores reaccionan con cierta lentitud a las pulsaciones del mando. Total, que el juego no es malo, pero tampoco se puede decir que rompa moldes. Uno más para el cuerpo, macho, y a ver si con la PS2 empezamos a ver cosas diferentes.

Gabriel

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	7	6

Panzer Front



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	JVC
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El realismo en la simulación
Lo peor:	Difícil de manejar
Página web:	-

Panzer Front es un simulador de tanques bastante completo. Por una parte encontramos que el control de tiro y la forma de dirigir el vehículo es bastante acertada, y se ajusta a como un carro de combate se comporta. Por otra parte, es un juego bastante asequible, que consigue que cualquier usuario poco experimentado en el campo de la simulación logre conseguir el control de los tanques en pocos minutos. El tutorial es bastante útil y ayudará a apreciar mejor algo como la distancia de tiro, una lección difícil de aprender, sobre todo cuando estamos bajo fuego enemigo. La inteligencia artificial es muy adecuada y **los carros se comportarán de una forma real,** escondiendo su silueta y procurando disparar a flanco siempre que pueden. Trabajan en equipo y se apoyan entre ellos, consiguiendo así unos devastadores efectos para aquél jugador acostumbrado a ejercer de llanero solitario. **Podremos elegir entre varios de los carros más representativos de la Segunda Guerra Mundial,** que se comportan de una forma real en el campo de batalla, de un modo acorde a sus características inherentes de protección, potencia y movilidad. **La ambientación es otro de los puntos fuertes del programa** y consigue gracias a un excelente nivel gráfico introducirnos dentro de la piel de los sufridos comandantes de carros. Dentro de los títulos que se encuentran disponibles en Playstation, Panzer Front es uno de los más representativos en el ámbito de la simulación, consiguiendo erigirse como todo un acierto.

José Luis

El género de los simuladores de tanques no es, precisamente, uno de los preferidos entre los usuarios de PlayStation. Quizás porque, hasta ahora, no había ni uno que mereciera la pena. Steel Reign no estaba del todo mal, con mucha acción, velocidad y un control bastante cómodo y eficaz. Pero aquello era cualquier cosa menos un simulador. Todo lo contrario que Panzer Front, un simulador en toda regla. **La acción se basa en tanques y batallas reales de la 2ª Guerra Mundial,** con todas las dificultades que ello conlleva: enemigos bastante listos, un control más o menos realista (y por lo tanto, complejo), munición específica para determinados objetivos, aliados a los que proteger... Demasiado "serio" para lo que estamos acostumbrados a ver en PSOne, quizá; y demasiado complicado.

Carlos

Este simulador da en el clavo con el sistema de control, que **utiliza los botones laterales del Dual Shock para simular el control de cada una de las orugas y la cruceta para controlar el cañón.** Hay diferentes tipos de munición, mapa táctico, tanques aliados de apoyo... en fin, que es un pequeño gran simulador. Habida cuenta de las dificultades que pasa la PSOne para mostrar escenarios al aire libre, los gráficos son muy dignos, e incluso te permiten aplastar los árboles que se cruzan en tu camino. Los seis tipos de tanques disponibles son realmente chulos, y muy diferentes entre sí. La música ambiental es diferente según sean rusos, americanos o alemanes, así como los mensajes de la tripulación. Si tuviese un modo de dos jugadores, ya se saldría.

Gabriel

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	7	5

Submarine Commander



Distribuidor:	**Virgin**
Desarrollador:	**JVC**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Es el único de su género**
Lo peor:	**Es lento y aburrido**
Página web:	**-**

Submarine Commander es un simulador de combate entre submarinos en el que **los gráficos son, por decirlo suavemente, austeros,** mientras que la música y los efectos sonoros están a modo testimonial. Pero la jugabilidad, por lo menos, es diferente a todo lo que hayas jugado antes en tu Playstation. Los combates se pueden resumir en esto: usas ondas de sonido circulares para detectar en el radar los objetos que hay a tu alrededor. Luego analizas su naturaleza exacta, uno a uno, con el "sonar beam". La mayoría de los objetos suelen ser inofensivos bancos de peces, hasta que uno de ellos es identificado como un submarino enemigo. Cargas los torpedos disponibles (que pueden ser de 9 tipos distintos), abres las compuertas de los cañones, fijas la dirección del disparo (esto último es más complicado de lo que suena) y... ¡zoom! La cámara sale fuera de tu submarino para mostrar el elegante recorrido de tus torpedos hacia la nave enemiga. Ahora sólo tienes que recargar los cañones y seguir disparando hasta que la hundas. Lo malo es que los miembros de la tripulación son incapaces de hacer sus comentarios (mediante textos escritos, no te vayas a creer que hay voces o algo así) de forma sincronizada con los sucesos de la batalla, con lo que te despistan bastante. Después de la batalla te diriges al Plant 9, un muelle flotante en mitad del mar, donde reparas tus daños, compras torpedos, y adquieres componentes para mejorar tu submarino. **La acción es lenta y de escasa espectacularidad,** pero gustará a los aspirantes a capitán Nemo. **Gabriel**

Este juego intenta entrar en el campo de la simulación, pero lamentablemente no lo consigue. Quizás, porque su argumento, tan insípido como poco creíble, deja mucho que desear, y en cuanto a simulación se refiere, la única simulación posible es un cambio de torpedos que tiene poco que ver, más bien nada, con la realidad. Por otra parte, casi **entra más en un género de acción en el que el dedo furioso se impone a la materia gris,** pero tampoco acierta con esto... el que mucho abarca poco consigue. Si a todo esto le unimos una calidad gráfica bastante deficiente y un sonido totalmente insuficiente, podemos decir que hace "aguas por doquier". Tocado y hundido. **Jose Luis**

Este juego está ambientado en un futuro no muy lejano, y es una mezcla entre simulador y aventura, como los juegos de la saga Wing Commander. La parte de simulación recrea el combate entre submarinos de forma aceptable, pudiendo cargarse distintas compuertas y clases de torpedos, realizar navegación silenciosa, utilizar sensores pasivos o activos y un sistema de juego interesante que obligue a usar el sonar para "ver" a los enemigos. **La aventura permite que el jugador se sumerja en la historia** y se identifique con las situaciones que van ocurriendo. El aspecto que menos puede gustar es que en ocasiones la simulación se hace aburrida si uno no está familiarizado con el combate entre submarinos. **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4	3	5	4

Championship Motocross 2001

Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**THQ**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Las acrobacias**
Lo peor:	**La falta de realismo**
Página web:	**www.proein.com**

Este título consta de todos los ingredientes que se pueden pedir a un juego de motocross. El modo de carrera es muy interesante; en él, según se avanza se va ganando dinero, a la vez que accedemos a las distintas competiciones. Mediante las gratificaciones se puede cambiar las piezas de la moto y ajustarlas para un rendimiento más preciso. Encontramos varios tipos de motoristas con habilidades y pericia distintas, que permiten encontrar nuestro método de conducción favorita. Además, **el juego permite que se puede competir con un amigo** o entrar en el modo libre en el que se realizan acrobacias. Esta modalidad hará las delicias de los aficionados, ya que existen muchos movimientos ocultos que nos permitirán conseguir mayores puntuaciones si se arriesga al máximo.

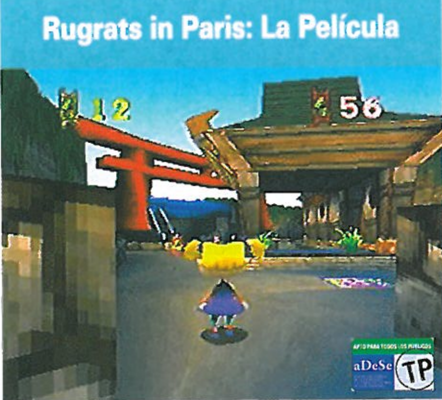
Los gráficos son aceptables, aunque tampoco es lo que más destaca del juego; **los movimientos y control de la moto y motorista están bastante logrados,** y los choques o pérdidas de control durante el juego dan mayor sensación de realismo. La banda sonora durante las competiciones es realmente buena, ya que transmite el frenesí y velocidad punta de la carrera, y la sensación de velocidad está bastante lograda. Este es en definitiva, un juego recomendable tanto para amantes del motocross como para aquellos a los que les gusten los juegos de carreras, con una calidad superior a la de muchos de los demás títulos del género. **Hugo**

Hay ciertos géneros en los que PSOne no puede presumir, como las carreras de motos. Poco importa que sean de uno u otro tipo: no tiene buenos juegos de motos, es así de simple. El primer Championship Motocross supuso un salto cualitativo importante, porque sus rivales eran bastante peores –Moto Racer 1 y 2–, pero eso no significa que fuese un gran juego. Y su continuación tampoco lo es. **Hace falta algo más que unos cuantos pilotos reales, un par de cilindradas distintas y un puñado de circuitos para hacer un buen juego.** Un control decente y unos gráficos trabajados, por ejemplo. O sensación de velocidad. O una cámara subjetiva. O la necesidad de usar el freno alguna vez. **Carlos**

Tanto los efectos de sonido como los efectos gráficos consiguen atraernos hasta el mismo barro, logrando crear la atmósfera de juego imprescindible para que el juego se desarrolle en un intenso entorno de competición. El único problema radica en que no es el único juego de este tipo para la consola de Sony y la competencia es bastante dura, por lo que tendrá que luchar con rivales poderosos para poder hacerse un hueco en el sector. Muy mejorado respecto a su versión anterior, ofrece numerosas novedades, sobre todo en el ámbito de la selección de carreras, circuitos y estadísticas de juego. Con 24 eventos diferentes y 28 pilotos de la vida real, la calidad técnica y **la imposibilidad de aburrimiento está garantizada.** **Jose Luis**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	8	6

Rugrats in Paris: La Película



Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**THQ**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Los propios Rugrats**
Lo peor:	**Todo lo demás**
Página web:	**www.proein.com**

Cuando te pones delante de un juego basado en una serie de dibujos animados dirigido al público infantil, lo primero que esperas es frescura y diversión. Lamentablemente en Rugrats vamos a encontrar poca cantidad de estos elementos; se echa en **falta gracia y chispa en su desarrollo,** los escenarios parecen un tanto vacíos, sin algún elemento animado más que los necesarios tickets para terminar la aventura.

Rugrats en París está estructurado en diferentes niveles a los que se accede trasladándonos en tren. Con el fin de conseguir una serie de objetos imprescindibles para acceder los nuevos niveles, **tendremos que recoger todos los tickets que podamos.** Para animar un poco la historia se han introducido diferentes juegos accesorios que, de nuevo, no consiguen elevar la calidad del producto. Entrar en estos escenarios y esforzarnos en conseguir una buena puntuación al golf o en el tiro al blanco es imprescindible para acceder a un número mayor de bonificaciones.

Quizás por mi diferencia de edad o tal vez por no seguir la serie en televisión no he sido capaz de disfrutar de un juego que, sin olvidar lo comentado, resulta correcto. Demasiado correcto para una aventura dirigida a los niños y que **no deja mucho margen para hacer volar su imaginación.** Es una pena que el nivel de diversión y originalidad de los juegos que van dirigidos al público infantil sean tan bajos. ¡Ah! Un pequeño detalle, a los 15 minutos de juego estaremos desquiciados con la risa del protagonista. **Oscar**

La mecánica de juego de Rugrats in Paris no podía haber sido de otra forma: se basa en visitar atracciones y atracciones, hasta conocer todos los rincones de Disneylandia. En los escenarios vas encontrando tickets de diferentes colores, y **para acceder a cada atracción necesitas un determinado número de tickets de cierto color.** Lógico, ¿no? Al superar las pruebas que se te planteen en cada atracción, obtendrás más tickets, etc. Decenas y decenas de minijuegos diferentes concentrados en un juego pobre en todos los aspectos. El clásico ejemplo de lo que pasa cuando un desarrollador piensa algo del estilo a "Bah, como es para niños..." **Carlos**

Rutgrats es un juego destinado especialmente al público infantil o a fanáticos de la serie televisiva de dibus (si es que existe alguno). El esquema de juego es extremadamente sencillo; eliges entre uno de los seis bebes personajes y te dedicas a dar vueltas por un parque de atracciones en donde deberás encontrar una serie de barracas donde superar unas pruebas. Lanzamiento de galletas a ninjas de cartón, coches de choque o minibolos son algunas de las apasionantes pruebas en las que deberás demostrar tu "pericia" con el mando. **Y es que el tono general del juego es de una candidez desesperante.** Tan solo la caseta dedicada al mini golf consigue ser medianamente entretenida, pero sin alardes. **Nacho**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	5	4	7

Fórmula 1 2001



Distribuidor: Sony
Desarrollador: Studio 33
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: Dualshock
Página web: www.scee.com

Lo mejor: Los gráficos
Lo peor: La falta de realismo

Decía recientemente el gran Nikki Lauda que con los avances tecnológicos que se les están aplicando a los monoplazas de Fórmula 1, "hasta un mono podría conducirlos". Pues bien, parece que los creadores de este juego han querido llevar la frase del veterano campeón hasta sus últimas consecuencias. De nuevo nos encontramos (y van...) ante un juego de Fórmula 1 en la que **los mínimos de realismo a la hora de conducir el coche brillan por su ausencia.** Tu coche corre más que el de el resto; los frenos lo perdonan absolutamente todo y en vez de derrapar o cruzarse cuando llegas pasado a una curva...¡te meten en la trazada!. Bajo lluvia el comportamiento del monoplaza es el mismo, y tan solo derrapas un poco más al tocar los arcenes de los lados.

En fin, innumerables detalles que hacen de Fórmula 1 2001 otro intento fallido por lograr un buen juego de Fórmula 1. Eso sí, por lo menos en éste, el aspecto gráfico está bastante cuidado, y tanto los diferentes circuitos en los que podremos competir, como los bólidos que se nos ofrecerán para que los pilotemos, están realmente conseguidos.

Nacho

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	2	7

Rugrats in Paris: La Película



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor: Los minijuegos
Lo peor: Un poco simplón

Puede que los nombres de Tommy, Chuckie, Phil, Lil, Angelica y Kimi no te digan mucho, pero seguro que te suena el nombre por el que se les conoce: los Rugrats. Pues bien, tomando como base la película homónima, nos trasladamos con estos mocosos a Paris para acabar en Eurorreptarlandia, un parque de atracciones repleto de actividades.

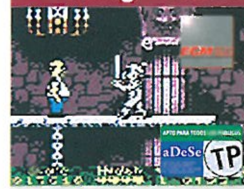
El objetivo final es conseguir que el robot Reptar recupere el esplendor que le caracterizaba hace años, pero para lograrlo **tienes primero que superar 16 niveles entre los que se intercalan una serie de minijuegos**, como el clásico "cazatopos" que consiste en golpear con una maza a los bichos que asomen de los cráteres, o el de atrapar tantos peces como puedas. También hay uno en el que tendrás que dar con todas tus fuerzas martillazos, otro de baloncesto e incluso uno de lanzamientos de ranas.

Los niveles se desarrollan en diferentes escenarios, como una avioneta o una torre de lanzamiento de cohetes. Al entrar en ellos se nos dan instrucciones en castellano sobre qué hay que hacer. Cuando completes un nivel recibirás una contraseña, que permite continuar la partida donde lo dejaste. Un juego bastante accesible y entretenido.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	7	7	7

The Simpsons. Night of The Living: Treehouse of Horror



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor: Los propios Simpsons
Lo peor: Resulta muy lineal

La emblemática familia de Springfield ha pasado a formar parte de la historia de la televisión por su humor irreverente y su comportamiento transgresor.

¿Quién mejor que ellos para mostrar a todos los españolitos los rasgos distintivos, las esperanzas y los traumas del americano medio? Pues bien las amarillas criaturas de Groening con todas sus virtudes y miserias son los protagonistas de este divertidísimo juego donde toda la familia (el inútil de Homer, la amargada de Marge, el delincuente juvenil de Bart, la superdotada e incomprendida Lisa y la ignorante, y por ello feliz, Maggie) tiene que sobrevivir a una auténtica noche de terror. **Hay siete niveles diferentes que se te irán mostrando en la casa del árbol**; una vez dentro, una pantalla de TV te dará las instrucciones precisas sobre qué debes hacer. Dispones de cuatro vidas, aunque tienes hasta cinco oportunidades para agotarlas del todo. Recuerda que la barra de salud irá bajando según te ataquen los enemigos, además hay hasta zombis. Los gráficos son realmente buenos y los retos que te proponen bastante divertidos. Un juego apto para todos los públicos y muy recomendable.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	8	7	8

Warriors of Might & Magic



Distribuidor: Virgin
Desarrollador: 3DO
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: Dualshock
Página web: www.3DO.com

Lo mejor: El mundo M&M
Lo peor: El sistema de combate

Ver la versión de Warriors of M&M para PSOne después de la de PS2 es todo un shock. Ésta ya resultaba decepcionante por la simpleza de un desarrollo excesivamente lineal, pero al menos ofrecía, de vez en cuanto, alguna sorpresa agradable entre la mediocridad reinante. Esta versión es, sin embargo, inferior en todos los aspectos. Después de verla, parece evidente que 3DO realmente ha realizado un gran esfuerzo para conseguir mejorar Warriors para PS2 y diferenciarlo algo más de Gauntlet Legends. No sólo son los gráficos peores, sino que **el juego es mucho más lineal**, los escenarios son más monótonos, **el combate se queda reducido a pulsar frenéticamente el botón de ataque**, el control de la cámara no permite más que desplazarla lateralmente, obligando a realizar continuos saltos a ciegas, y se echan en falta opciones como un inventario que permita llevarnos objetos para usarlos más adelante, en lugar de obligarnos a dejarlos abandonados, la posibilidad de mejorar a nuestro gusto puntuaciones de velocidad, fuerza, etc. al subir de nivel y, sobre todo, guardar la partida en cualquier momento, en lugar de tener que esperar a encontrar los puntos habilitados a tal efecto.

David

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4	4	4	8

Scooby-Doo Classic Creep Capers



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor: Fidelidad con la serie
Lo peor: Está en inglés

Con una franquicia como la de Scooby-Doo, protagonizada por el entrañable mastodonte canino de Hanna Barbera, la verdad es que cualquier juego tiene de entrada mucho ganado. Esta vez, Scooby y la pandilla formada por Shaggy, Freddy, Daphne y Velma te invitan a resolver el misterio de Mr Hyde a través de una clásica aventura gráfica donde tendrás que recoger objetos, buscar pistas, construir trampas y hablar -en inglés–. Afortunadamente, el libro de instrucciones te proporciona numerosas pistas.

El juego se divide en seis capítulos y al final de cada nivel conseguirás una contraseña para reanudar la partida donde la dejaste. Los gráficos y el sonido son muy buenos, permaneciendo fiel a los dibujos animados de antaño, **los personajes se mueven y actúan tal y como lo harían en la serie de TV.** Al principio cuesta un poco hacerse con los controles, pero basta con echar un vistazo al manual para aclararse. El único problema es que el juego es un poco corto y se tarda poco tiempo en acabarlo. Además al tratarse de una aventura, la rejugabilidad es más bien escasa. Aún así hay que decir que se trata de una magnífica y divertida adaptación de nuestro detective favorito.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	8	2	6

Robin Hood



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: LSP
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.lspcom.com

Lo mejor: El argumento
Lo peor: Escenarios confusos

Hay héroes que merecen ponerse en su piel, y uno de ellos es Robin Hood. El argumento desde luego está trabajado: una historia que se complica por momentos no sólo por los enemigos y las armas, sino también por el desarrollo de la historia, que evolucionará a lo largo de 15 niveles.

La exploración con mezcla de acción y diálogos, será el patrón de este juego, y habrá que estar atento a todos los detalles, aunque **puede ser complicado por la poca claridad que ofrecen los gráficos en algunas zonas.** El aspecto visual en líneas generales no está nada mal, sin embargo el intento de crear efectos, como por ejemplo las sombras, dará lugar a escenarios con una presentación confusa, y aunque termines acostumbrándote, habrá veces que perderás de vista a tu personaje. Algo parecido ocurre con las trampas, pero esto es bueno, porque ofrecerá más emoción.

La búsqueda de armas, pasadizos secretos y las piedras, que nos permitirán guardar las partidas para no empezar la partida desde el principio cuando nos maten, ofrecerán más jugabilidad. El sonido seguramente terminarás quitándolo o bajando el volumen, porque no afecta a los diálogos, así que dependerá de los gustos del usuario.

Espe

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	4	7	7

Lego Alpha Team



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Lego
Desarrollador: Lego
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.lego.com

Lo mejor:
Las texturas
Lo peor:
El sonido

Mucha lógica es lo que hay detrás de este juego para los más pequeños –aunque abierto a todos los públicos–, sobre todo cuando avanzas un poco. Intentar divertir y a la vez dar un cierto componente educativo en un juego es bastante complicado, sobre todo para un público obsesionado con los Pokémon, los juegos de fútbol y Mario Bros.

Lego, en Alpha Team, acude a sus famosas piezas como reclamo, y desarrolla un título donde no hay acción ni misterios, simplemente un juego donde debes, a través de una serie de piezas de construcción un poco particulares (cambian de dirección, te hacen saltar, explotar, desvían rayos láser) crear unas rutas para que nuestro personaje libere a su equipo. **La lógica será nuestro arma para lograr que cada pieza esté en el sitio correcto**, y así lograr que nuestro personaje avance. No sobra ni una, así que, a estrujarse el coco. La historia de fondo es bastante sencilla: Dash tendrá que rescatar al resto de su equipo, capturado por el malvado Ogel, a través de las rutas que diseñes en cada escenario, que imitan a las piezas y muñecos de Lego. Los gráficos están bastante logrados, teniendo en cuenta lo cuadriculado del asunto.

Espe

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	4	5	9

European Super League



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Virgin
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.vie.co.uk

Lo mejor:
Disfrutar del deporte rey
Lo peor:
Las limitaciones gráficas

Las posibilidades de esta consola dejan a este tipo de juegos bastante limitados, sin embargo está bien que los usuarios de GameBoy tengan la opción de disfrutarlos de vez en cuando. European SuperLeague es uno de esos intentos que posee ciertas dosis de realismo en los jugadores y equipos (falta el Manchester) y ofrece gran variedad de opciones, pero muestra otras limitaciones que destina el juego a un público de edad más reducida.

Tres son los modos de juegos, arcade, amistosos y torneo, con diferentes niveles de dificultad. Se podrán elegir algunas estrategias, el equipo y el tiempo de juego, entre otras opciones. Hasta aquí bien, pero las carencias más grandes vendrán durante el transcurso de los partidos, ya que aunque posee dos tipos de vistas (la de 3D es mejor), **no contaréis con una visión general del campo y de los jugadores**, así que cuando pases, irá por defecto hacia donde esté tu jugador más cercano. Así que ni te molestes en dirigir el disparo.

Simplemente enciende y disfruta de una pequeña liguilla y ten cuidado con el equipo que eliges: en ocasiones no podrás distinguir quienes son de tu equipo y quienes del equipo contrario. El sonido, ni frío ni calor.

Espe

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
5	3	8	6

Heroes of Might & Magic 3DO



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Virgin
Desarrollador: 3DO
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.3DO.com

Lo mejor:
Las texturas
Lo peor:
No está en castellano

Acostumbrados a asociar a la GameBoy con juegos más infantiles, sorprende ver como los señores de 3DO se han atrevido a adaptar todo un clásico dentro del género de los juegos de rol para PC. La primera dificultad a la que nos enfrentamos es el idioma, puesto el juego sólo está en inglés, francés o alemán. Si controlas alguno de los tres estás salvado, pero si no es así mejor olvídalo porque te costará bastante hacerte con la mecánica de un juego destinado a un público muy específico y, vamos a decirlo, también minoritario. Lo primero que tendrás que hacer es asumir el papel de un rey para contratar héroes y ejércitos al tiempo que controlas y gestionas los distintos recursos para lograr la conquista. Tu misión será explorar a través de docenas de mapas, construir castillos, barracas y fuertes para defenderte de más de una veintena de malignas criaturas. Igualmente **tendrás que desarrollar las diferentes destrezas, armas mágicas y hechizos de los héroes**. Los combates son por turnos, y aunque las animaciones son buenas, no esperes un derroche de acción. Resumiendo, que aunque la adaptación es buena, y muy valiente, tienen que gustarte mucho el tema medieval y los combates estratégicos.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	6	5	5

SWIV

GAME BOY COLOR

Distribuidor: Proein
Desarrollador: SCI
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor:
La variedad de armas
Lo peor:
El sonido

Un clásico de disparos a diestro y siniestro que SCI ha adaptado para los usuarios de la pequeña consola de Nintendo con todas sus ventajas y desventajas aunque, la verdad, han sabido darle el toque de acción y jugabilidad con un sinfín de armas y objetos.

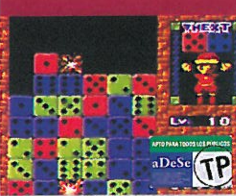
El planteamiento es muy sencillo: avanzar a través de seis niveles con un jeep o un helicóptero, destruyendo el arsenal que una raza enemiga acumula, con no muy buenas intenciones. Me recuerda a muchos juegos de las recreativas; sin embargo los cambios son notables, ya que la gran variedad de naves, puestos y armas enemigas, así como la calidad de la imagen, nos ofrecen un mayor nivel de juego.

La variedad de armas, incluidas las secundarias, que iremos recogiendo por el camino, así como vidas y objetos de defensa, nos hará tener cien por cien la atención puesta en la consola. Los gráficos de los escenarios me han parecido más que aceptables, y a pesar de que en algunas ocasiones la pequeña pantalla está llena de naves, misiles, etc, no existe confusión sobre lo que vemos. En definitiva, que te esperan muchas hora de juego si te gusta eso de disparar.

Espe

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	6	7	6

Rox



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Virgin
Desarrollador: Altron
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.vie.co.uk

Lo mejor:
Bastante adictivo
Lo peor:
Las instrucciones

Tengo que reconocer que el Tetris me gusta mucho, así que cuando cayó en mis manos Rox lo cogí con muchas ganas. Lo que se presentaba como un prometedor y entretenido título se fue convirtiendo en una auténtica pesadilla a medida que pasaba el tiempo y los bloques, que en este caso son dos dados pegados, caían y yo no lograba averiguar cómo demonios debía encajarlos para ir eliminando filas y columnas.

Y es que si hay algo desesperante es encontrarte unas instrucciones que perfectamente podían haber sido redactadas por tu hermano de tres años. Después de mucho tiempo para intentar averiguar la mecánica de un simple Tetris, di con la clave y el juego empezó a cobrar sentido.

Al principio, y tal como acostumbra el Tetris, los dados caen despacio, pero **según vamos pasando de nivel, la cosa se va complicando**, la velocidad se incrementa y entran en juego otros factores como los colores. Si te gusta el Tetris aquí tienes una buena opción. Eso sí, las instrucciones las puedes tirar a la basura.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	5	7	5

Batman of the Future Return of the Joker



GAME BOY COLOR

Distribuidor: Ubi Soft
Desarrollador: Kemco
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.ubisoft.com

Lo mejor:
Acción a tope
Lo peor:
El sonido

¿Qué pasa si Joker decide volver a las andadas? Pues que ahí está Batman con su traje alado y sus cachivaches para pararle los pies y volver a poner paz en Gotham. Esta vez el villano payasete se ha pasado tres plueblos al atreverse a tocar al anciano Bruce Wayne. Batman clama venganza, ¡menudo es él cuando se trata de defender a su mentor! Hasta aquí la misma historia de siempre en los mismos escenarios de siempre: fábricas, fábricas y más fábricas. Trampas, suelos electrizados, láseres mortíferos, ganchos aniquiladores y los secuaces del Joker deambulando por ahí, bastante parecidos entre sí y con alguna que otra reminiscencia al primitivo homo sapiens, serán tus principales obstáculos. ¿La luz? Como ya ocurría en la pantalla grande no hay rastro de ella, **la tétrica oscuridad se impone en los gráficos**. En realidad aquí hay más de lo mismo: puñetazos, patadas y algún que otro vuelo que deja boquiabierto a los villanos pero que a mi me deja indiferente. La acción es bastante rápida a lo largo de los 16 niveles, que te llevan desde un centro espacial hasta una fábrica de caramelos, pasando por la cueva del murciélago. Estética cómic, frío helador y una clásica historia para pasar el rato.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	4	6	6

Super Mario Advance



Distribuidor:	Nintendo
Desarrollador:	Nintendo
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Cable Link
Lo mejor:	Recuperar un clásico
Lo peor:	No poder jugar más
Página web:	www.nintendo.es

GAME BOY ADVANCE

"¡Mamma mia!" ¿Qué mejor forma de inaugurar la Game Boy Advance que con un clásico? Quizá Super Mario Bros 2 no sea tan bueno como el fabuloso Super Mario Bros 3, o Super Mario World, pero no deja de ser uno de los mejores juegos de plataformas 2D que se han visto por aquí.

La versión de Gameboy Advance no es sólo una fiel copia de la versión que se hizo para Super Nintendo, sino que incluso **tiene sonidos y gráficos ligeramente mejorados, además de alguna o que otra sorpresa**. Gracias a la pantalla ancha de la nueva consola portátil de Nintendo, la jugabilidad permanece intacta y fresca, como si la acabasen de sacar del congelador. Encima, **se incluye como extra el primer Mario Bros**, aquel de darles puñetazos a las tuberías para poner del revés a los koopa troopa y a los cangrejos. Y por si fuera poco, **¡se puede jugar a cuatro jugadores con cable link!** Este cartucho es una pura delicia nintendera en su mayor expresión, y el alto nivel de dificultad mantendrá ocupados a los jugadores más veteranos.

¿Qué más se le puede pedir? Bueno, pues que algunos fondos no sean tan oscuros, porque a veces es que verdaderamente no se ve "un carajo", ni siquiera con buena luz. Salvo por ese pequeño detalle, Super Mario Advance es EL JUEGO "a pillar" del incipiente catálogo de la Gameboy Advance.

Gabriel

¿Cómo iba a faltar el estandarte de Nintendo en la Advance? No, no hablo de Pikachu, sino de Mario. El conocidísimo fontanero esta vez se pasea por dos juegos en un mismo cartucho. Aunque es cierto que la dinámica de juego no es ni mucho menos innovadora, mentiría si dijera que estos títulos no son entretenidos, porque realmente lo son y mucho. Ya sabes, se trata de correr, saltar, coger objetos, evitar obstáculos o incluso caer si te descuidas. Si te gusta el género no te lo pienses, este es tu juego y desde luego **te garantiza horas y horas de diversión**. El único fallo, que para nada tiene que ver el juego, es que la dichosa consola no tiene ni controladores de brillo ni de contraste, así que no te extrañe si después de jugar no sientes los ojos. **Mónica**

Un juego para recomendar desde el principio hasta el final. Y no sólo porque tenga una **gran variedad de puzzles y obstáculos por sus siete fases**, que te engancharán a la consola horas y horas, o por la mejora gráfica de la nueva consola de Nintendo. Sino también por los dos juegos que incluye en el mismo título. Por un lado podrás jugar al Mario de toda la vida, en el que hay que ir superando fases y fases y dejar la pantalla limpia de enemigos, y luego la aventura de plataformas, donde tendrás que agudizar más la intuición para salvar los obstáculos. En los gráficos notarás una mejora, pero no olvides que no deja de ser una consola portátil y el sonido... simplemente da ambiente.

Espe

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	8	8	8

Tweety and the Magic Jewels

GAME BOY ADVANCE

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Kemco
Apareció en: -
Jugadores: 1-4
Compatible con: Cable Link
Página web: www.kemco-games.com

Lo mejor: La opción multijugador
Lo peor: La opción individual

Tweety es un título pensado específicamente para jugar entre varios. En otras plataformas, esa situación se arregla usando un mando para cada jugador, pero en Game Boy Advance no hay más remedio que utilizar varias consolas conectadas mediante cable link, con sus cartuchos respectivos. Como eso no es muy factible, habrá que resignarse a jugar solo en la mayoría de ocasiones. Esa es la gran pega de Tweety: para tener alguna posibilidad de pasarlo bien, **hay que contar con otro sufridor a nuestro lado con el que competir**.

La mecánica es la de un simple juego de mesa en la que cada jugador tiene su turno para moverse por el tablero (una especie de mapamundi), tratando de obtener unas gemas mágicas antes que sus rivales. **En ciertas casillas se accede a minijuegos** en los que se compite con los rivales en actividades variadas como cortar troncos, lanzar cohetes, adivinar cartas, etc. Los puntos obtenidos en estas pruebas se pueden cambiar por objetos de distinta utilidad. Además, al coincidir con otro jugador en la misma casilla, es posible enfrentarse a él para quitarle una de sus gemas (o perder una de las nuestras, claro). **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4	4	7	7

Gran Touring Car



GAME BOY ADVANCE

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Kemco
Apareció en: -
Jugadores: 1 o varios
Compatible con: Cable Link
Página web: www.kemco-games.com

Lo mejor: Muy reconfigurable
Lo peor: El sonido

Lo cierto es que para tratarse de un juego de carreras dirigido a una portátil el aspecto que ofrece es fantástico. Lo primero que hay que hacer es elegir el modo de juego deseado entre los tres disponibles: Single Race, Time Attack y Course Record. Una vez hecho esto pasarás a configurar los aspectos técnicos del coche, como el grado de dureza de las marchas, la movilidad del volante, la intensidad de la frenada, el agarre de las ruedas, la aerodinámica y la distribución del peso del vehículo. Otras características a tener en cuenta son el tiempo, soleado o lluvioso, los niveles, fácil, normal y difícil, y la transmisión, manual o automática. Por último, **tendrás 7 circuitos para elegir y seis equipos**, entre los que tenemos el Amemiya Matsukiyo RX-7, el WedSport Celica o el Cusco Subaru Impreza.

Bueno pues después de todo esta sarta de opciones, tranquilo, porque por defecto se te queda el coche con los niveles medios; ya estás preparado para la acción. La simulación es buena, el comportamiento del coche es bastante real. Un juego de carreras más, pero con la ventaja de poder llevártelo en un bolsillo. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	6	8	7

Supernenas Pánico en Townsville



GAME BOY ADVANCE

Distribuidor: Cartoon Network
Desarrollador: Cartoon Network
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: Cable Link
Página web: www.cartoonnetwork.com

Lo mejor: Poder cambiar cromos
Lo peor: La música

Las chicas superpoderosas de Craig McCracken vuelven a la carga en este plataformas donde la primera nena en aparecer es la malhumorada Cactus, contándonos el rollo que le supone ir al colegio cada día. Mientras pronuncia estas palabras ve como todos los niños salen corriendo y lloriqueando porque han aparecido Los Mohosos, o lo que es lo mismo los malos de la película. No hace falta que te diga cual es tu misión, ¿no? Pues eso, que **tienes que echarlos a patadas, nunca mejor dicho, y puñetazos de Townville**, mientras recolectas los tradicionales objetos de esta serie, piedras preciosas, joyas y cromos, estos últimos incluso los podrás intercambiar con otros jugadores siempre y cuando dispongas de cable. Mientras te recorres el colegio, de aula en aula, te irás encontrando pócimas mágicas que te darán energía. Cactus literalmente vuela por los aires, en ocasiones hasta llega a las nubes. El ritmo del juego es bastante rápido, siempre en función de la destreza y la práctica que tengas en el género. Al principio parece sencillo, pero poco a poco las dificultades aumentan aunque es accesible a todo el mundo. ¿La música? Realmente exasperante. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	3	8	7

Supernenas Lucha con ese



GAME BOY ADVANCE

Distribuidor: Cartoon Network
Desarrollador: Bam! Entertainment
Apareció en: -
Jugadores: 1 o varios
Compatible con: Cable Link
Página web: www.cartoonnetwork.com

Lo mejor: Las texturas
Lo peor: El sonido

La estética poppy-indie-piruleta de estas chicas inunda la pantalla hasta hacerla brillar en un trepidante plataformas donde las heroínas de ojos gigantes, Pétalo, Cactus y Burbuja, se enfrentan a una lucha continua contra Bad Mojo. Correr, saltar, pegar, esquivar, volar... vamos, más de lo mismo, pero francamente divertido si te gusta el género. **Los gráficos son sencillos, respetando el estilo de su homóloga televisiva**. El juego comienza con Burbuja coloreando, sola y despreocupada sin como ella dice "las maldades de Cactus y sin Pétalo dando órdenes". Pero claro ahí no se puede quedar la cosa. De pronto se hiela el ambiente y aparece Ése para decirle que ha escondido a todos sus amigos y que debe encontrarlos, empezando por la señorita Bellum que está en el Jardín de Bonsáis. Dispones de tres vidas, y aunque el primer nivel es sencillo, el juego se va complicando según avanzas. A lo largo del camino te irás encontrando pócimas mágicas que te harán revivir, y tendrás que recoger piedras preciosas, joyas y cromos. Igualmente, te enfrentarás a enemigos con pistolas, a los que deberás combatir con patadas y puñetazos. Eso sí, la música es mejor que la apagues. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	3	8	7



ZONA ONLINE

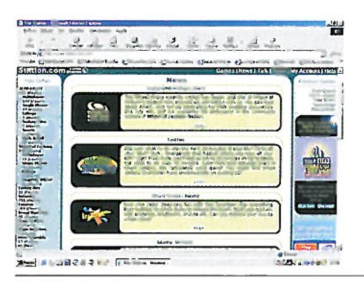
La Saga Phantasy Star

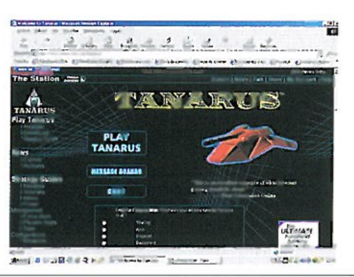
La saga Phantasy Star comenzó en Japón en diciembre del 87, y para los usuarios de Sega viene a ser algo así como los Final Fantasy para los de Playstation. Con sus mundos en 3D, sus mazmorras y sus interminables mapas, Phantasy Star I creó un nuevo estandar en lo que a juegos de rol en consola se refiere. Phantasy Star ha pasado por todas las consolas de Sega hasta la fecha (Master System, Mega Drive, Saturn y Dreamcast) e incluso hizo su aparición en la Game Gear, una consola portátil que sólo se puso a la venta en Japón. Y con Dreamcast y Phantasy Star Online llegó la posibilidad de juego a través de Internet. Los personajes han ido variando en cada uno de los capítulos del juego, al igual que la trama, pero lo que no ha variado son los mundos y las aventuras de fantasía que te tocará vivir.

www.phantasy-star.net es la página definitiva si quieres entrar en el maravilloso mundo de la saga Phantasy Star. La web está creada por James Maxlow, un fanático de la saga, y tanto si la sigues desde su primera aventura en la Master System, como si te acabas de enganchar a ella con la Dreamcast, esta página Web contiene todo y mucho más de lo que siempre quisiste saber. Con un diseño simple pero eficaz podrás acceder rapidamente a cualquiera de las secciones. Cada uno de los siete diferentes juegos de la saga tiene su propia sección exclusiva en la que encontrarás de todo: la historia, personajes, walkthrougs, pantallas, arte, preguntas frecuentes, modos de ataque, trucos, trivias...

Y por lo que respecta a las secciones genéricas, el abanico es tan impresionante como en las específicas: Discussion Board, Arte de los fans y oficial de Sega, poemas de seguidores inspirados en la serie, chistes... En la sección Fan Fiction puedes encontrar extensos relatos realizados por fans inspirados en Phantasy Star. ¡Vamos que se podría hacer un libro con todo lo que hay allí! Otra de las secciones más curiosas es la denominada Phacts, donde podrás enterarte de un montón de curiosidades (anuncios de la tv japonesa, ediciones limitadas de Phantasy Star I para la MegaDrive, versiones para la Game Gear...) Si lo que quieres es enterarte de las últimas noticias tendrás que clickear en The Future, ya que la web está constantemente actualizada. Podríamos estar horas comentándote link a link todo lo que tiene este site, pero será mejor que le eches un vistazo por ti mismo: **http://www.phantasy-star.net/**

Otra página que te será de gran ayuda, aunque en este caso trata en su gran mayoría de Phantasy Star Online es **www.camineet.net** En ella encontrarás todos los diálogos (¡palabra por palabra!) de Phantasy Star Online (no lo leas si no te has acabado el juego y no quieres perderte la gracía de descubrirlo por ti mismo), links a otras páginas del juego (ellos se niegan a dar ayudas, sólo quieren rendir tributo a su juego favorito), una sección con pantallazos de todos los juegos de la saga , chistes, votaciones... También podrás enviar Virtual Cards y bajarte iconos para personalizar tus carpetas del PC con imágenes de cualquiera de los juegos. Pero sin duda, una de las secciones más divertidas de este site es la denominada "The Dream Casts": en ella vas a encontrar una especie de castings imaginarios que han realizado si cada uno de los juegos se llevara a la gran pantalla: así podrás ver que Arnold Scharzenegger sería ideal para representar el papel de Odin (en Phantasy Star I), Matt Damon como Chaz Ashley (en Phantasy Star IX) o Harrison Ford como Morg (en Phantasy Star Gaiden). En la sección Dream Soundtrack encontrarás algo parecido pero con las canciones que mejor le van a cada personaje, y parece ser que al creador de la página le gusta la música alternativa: Green Day, Bad Religión, Matthew Sweet y Jane's Addiction son algunas de las que ha elegido. En la sección The Dezorian Dictionary encontarás un diccionario para entender a la perfección el lenguaje de los monstruos verdes. Para rematar la faena, están escribiendo un guión para una posible adaptación al cine del primer juego de la saga. ¡Estos fans están locos!





Sony apuesta fuerte por el juego online

En la web The Station (**www.station.sony.com**) tienes un montón de juegos online: desde los simplones, aunque tremendamente adictivos, Trivial, Jeopardy, Solitario o La Ruleta de la Fortuna, a auténticos juegos como Tanaurus, Cosmic Rift o Infantry (estos últimos tendrás que bajártelos, totalmente gratis, e instalarlos en tu PC). Lo único que tienes que hacer para disfrutar de la web es registrarte como usuario. Tanaurus es un juego en 3D de batallas de tanques en equipo con unos gráficos, jugabilidad y sonido muy buenos. Realmente merece la pena bajárselo y enfrascarse en la batalla. Cosmic Rift es un juego de batallas espaciales: una especie de nueva versión del mítico Asteroids (aunque con un montón de power ups y armamento), sólo que en vez de destruir asteroides, tendrás que verte las caras con los cientos de jugadores online que pueden estar simultáneamente en la misma partida. Podrás jugar por libre o crear y unirte a algún equipo. En Infantry podrás jugar un multiplayer masivo (más de 150 jugadores simultáneos) en el que tendrás que invadir la base enemiga a traves de extensos mapas y con gráficos en 2D. Cada uno de estos juegos tiene su página exclusiva en la que encontrarás todo tipo de información, noticias, consejos para los novatos, foros, chat... Además en The Station está hospedada la web oficial de Star Wars Galaxies (**www.station.sony.com/starwars/**), el nuevo juego online de la saga de Lucas Arts, con las últimas noticias, bocetos de los personajes, información del juego, preguntas frecuentes... ¡No deberías perdértela!

Metal Gear Solid



¿Te gustaría que tu nombre apareciera en el esperadísimo Metal Gear Solid 2? Pues corre a su web oficial (**www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/index.html**), y clickea en el link "Campaign". La campaña consiste en recoger nombres reales para ponérselos a los soldados enemigos en el juego final. Solo tendrás que rellenar los datos que te piden (nombre y apellidos, nacionalidad, grupo sanguíneo...) y mucha suerte para ser uno de los elegidos. Los nombres aparecerán en todas las localizaciones que se hagan a lo largo y ancho del planeta.
¿Te imaginas matarte a ti mismo? ¡Sería genial! Y si tienes Zone of the Enders, habrás podido jugar a la versión Trial que se incluía de Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty. Pues si has conseguido terminar la misión podrás incluir tu puntuación en la sección de "rankings", para que todo el ciberespacio sepa de lo que eres capaz.

Medirte con tus rivales

Si crees que no tienes rival jugando a Quake, NBA 2k1, Speed Devils Online o cualquier otro juego con posibilidad online de la Dreamcast, no deberías dejar de pasarte por **www.dcladder.com**. Este site te ofrece un extenso ranking de puntuaciónes (de diez juegos) y la posibilidad de retarte con sus más de 13.000 miembros. ¡Y muchos de ellos también piensan que son infalibles como tu! El sistema es muy simple: todo lo que tienes que hacer es registrarte (es gratis), elegir alguno de los juegos que allí tienen, quedar con uno de los oponentes a través de e-mail y echarte una partidita online con él. Después de la partida, tanto si has ganado como si has perdido, tendrás que enviar el resultado a la web, para que puedan verificar que es cierto. Además, habitualmente hacen mega torneos, así que ya puedes dejar de fantasmear y demostrar lo bueno (o lo malo) que eres con el pad.



FINAL FANTASY

La película

¡Ya queda menos para el estreno de la película de Final Fantasy! En EE.UU. se estrenará el 11 de julio, pero entrando en la web oficial (www.finalfantasy.com) ya puedes ver escenas de la película. El site tiene un diseño muy impactante y en él podrás ver una original galería de imágenes, bajarte unos espectaculares fondos de escritorio y salvapantallas, ver que actores pondrán las voces a los personajes (Alec Baldwin, James Wood y Donald Sutherland entre otros) y las últimas noticias sobre la superproducción de Square y Columbia. ¡Estamos deseando verla!





FFX y FFXI

¿Estás deseando hincarle el diente a FFX y FF XI? Pues date una vuelta por **www.ffshrine.com** En este site no-oficial (aunque con material de primera mano) podrás encontrar las últimas noticias sobre las dos últimas partes de la famosa saga. Cada uno de los juegos tiene su propia sección, y encontrarás extensos bloques de noticias y un montón de pantallazos y arte de los juegos con una calidad envidiable. Además, también tienen secciones sobre los demás Final Fantasy ya editados con trucos, guías, información sobre los personajes... También tienen un chat, forum y lista de correo donde podrás preguntar y resolver todas las dudas referentes a Final Fantasy.



Nuevos Nokia GPRS

En el último salón CeBit en Hannover, Nokia presentó dos de sus nuevos terminales móviles GPRS, que se pondrán a la venta durante este verano

GPRS es una tecnología que envía los datos en paquetes, por lo que la facturación se realiza en base a la cantidad de información envíada o recibida y no en función del tiempo de conexión. Los nuevos modelos son el Nokia 8310 y el Nokia 6310. El 8310 tiene un reducido tamaño (97 mm y 66 cc), muy poco peso (84 gr) e incorpora una radio FM con auriculares duales. De esta forma, mientras se está escuchando la radio, pueden recibirse sin problemas las llamadas entrantes, navegar por la red, jugar, escribir mensajes y utilizar la agenda. Las funcionalidades de voz incluyen marcación y activación de la radio y los mensajes de voz puede llegar hasta los tres minutos de duración. Integra características de la tecnología WAP con soporte para el WAP 1.2.1 que permite al teléfono recibir "indicadores de servicio de mensaje" y almacenar las cookies tal y como sucede en el navegador de un PC.

Por su parte el Nokia 6310 cuenta también con tecnología WAP sobre redes GPRS. Este modelo se caracteriza por integrar tecnología Bluetooth, capaz de soportar tanto datos inalámbricos como conectividad audio a una distancia de hasta 10 metros. Otra ventaja es que incluye WTAI (Wireless Telephony Application Interface) Public Library. Con esta aplicación, ya no es necesario cerrar una sesión WAP para hacer una llamada: puede interrumpirse la sesión para realizar la llamada, tras la cual se puede volver automáticamente al site. También incorpora tecnología SyncML que posibilita la sincronización de datos de forma que la agenda del teléfono, el directorio de contactos y los temas pendientes pueden sincronizarse remotamente con aplicaciones de oficina o servicios de agenda por Internet, usando conexión WAP. La sincronización local puede hacerse utilizando Bluetooth, infrarrojos o cable.



Handspring Visor

De la mano de UMD podrás encontrar en España los nuevos PDAs de la compañía norteamericana Handspring. Se trata de tres modelos incluidos dentro de la gama Visor: Visor DeLuxe, Visor Platinum y Visor Prism. Los tres utilizan el sistema operativo Palm Os, por lo que son totalmente compatibles con las aplicaciones de los organizadores Palm Pilot. No en vano, han sido diseñados por Jeff Hawkings, el mismo creador de las Palm. Aunque la gran novedad de estos tres nuevos modelos de Handspring se encuentra en el exclusivo slot de expansión a través del cuál se pueden conectar (plug&play) modulos de hardware que convertirán estos organizadores en cámaras digitales, reproductores de mp3, terminales gps o incluso en teléfono móvil.

Visor DeLuxe es el más modesto de la serie, tiene una memoria de 8MB y utiliza el sistema operativo Palm OS 3.1., y lo puedes encontrar tanto en color azul como en grafito.

El módelo Visor Platinum es un 50% más rápido que su 'hermano pequeño' por lo que si eres de los que hace uso de grandes aplicaciones o archivos este es tu modelo. La pantalla es de 16 tonos de gris, también tiene 8MB de memoria, pero el sistema operativo que utiliza es el Palm OS 3.5.2. Y por último el modelo tope de gama: Visor Prism tiene una pantalla LCD de 16 bits de color y gracias a los 65.000 colores podrás visualizar gráficos y fotos con todo detalle. También tiene 8 MB de memoria y utiliza el sistema Palm OS 3.5.2. Los tres modelos incluyen un infinidad de software, micrófono, conexión USB, puerto infrarrojo y luz.



¿Estás aburrido de tu móvil?



Pues date una vuelta por www.avenidagsm.com y podrás personalizarlo gratuitamente a tu gusto. Aquí tienes la posibilidad de bajarte un montón de logos de compañías, grupos de música, monstruos, animales, cine, infantiles, sexo... (necesitarás luego un cable para conectar tu móvil al PC). También tienen otra sección para copiarte la transcripción de las melodías de los últimos éxitos de la música, bandas sonoras y temas clásicos para que los programes en tu teléfono (si es Nokia, Siemens o Ericsson).

En www.portalgprs.es.vg hay menos cantidad de logos y melodías, pero a su favor tiene una sección con los escudos de los equipos de fútbol españoles.

Y si lo único que buscas son melodías de grupos internacionales no se te ocurra perderte este otro site: www.mobile-melodies.com donde con toda seguridad encuentres la canción que buscas.

PORTALES WAP

www.wap.com

¿Que no tienes móvil wap? ¡No te preocupes! En Wap.com, encontrarás un perfecto emulador del Nokia 7110 y gracias a él podrás acceder a todas las páginas de juegos. Si en esta misma página pones en el buscador la palabra 'games' te aparecerán un puñado de links a páginas con juegos. Ya solo tendrás que decidir cual es el que más te mola: el ahorcado, los tanques...

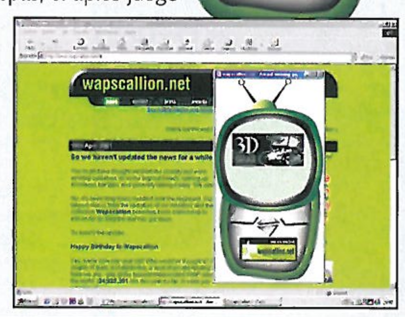


www.cosmicinfinity.com

En esta web también dispones de un emulador de teléfono wap para que puedas jugar desde tu PC a los juegos que desarrollan . No hay una gran variedad pero se puede pasar un buen rato con el Zillonaire (una especie de trivial con preguntitas), Reversi (parecido a las damas), 4 in a Row (las cuatro en raya de toda la vida), Crosswords (un autodefinido aunque eso si, en inglés) y Casino (donde podrás dejarte la pasta virtual en maquinas tragaperras y mesas de juego).

www.wapscallion.net

En esta web encontrarás algunos de los juegos con mejores gráficos que hemos visto (que tampoco es decir mucho...) ¡o sea, como dos o tres pixels más que el resto! 3D Tanks es un shooter por turnos en el que tienes que destrozar a tu enemigo (imagínate el Quake en tu móvil...), Fruit Machine es la típica tragaperras aunque más vistosa, en Pebble Dash tendrás que recoger todas las larvas posibles con cuidado de que no te pillen las avispas, el típico juego de empujar pelotitas para aplastar al enemigo. Pero el que se lleva la palma es Haunted House, en el que tendrás que encontrar un tesoro en una casa encantada, peleando con un montón de monstruos y recogiendo en tu inventario todos los objetos posibles. ¡Este juego realmente merece la pena!





Trucos

TRUCO DEL MES

Gauntlet Dark Legacy

Para jugar con un personaje de aspecto modificado, escribe estos códigos como si fuesen tu nombre.

Dwarf ICE600 Enano de hielo
Dwarf NUD069 Enano siniestro
Jester KJH105 Motosierra
Jester STX222 Feliz
Jester PNK666 Punkrock
Knight BAT900 General
Knight ARV984 Creado por Don
Knight STG333 Empleado Stig
Knight CSS222 Ex-Empleado Chris
Knight RIZ721 Jugador de fútbol americano
Knight SJB694 Karateka
Knight DIB626 Manager
Knight TAK118 Ninja
Knight KAO292 Moza
Valkyrie CEL721 Animadora
Valkyrie AYA555 Colegiala
Valkyrie TWN300 General
Warrior CAS400 General de castillo
Warrior MTN200 General de montaña
Warrior RAT333 General ratuno
Wizard GARM99 Con maza
Wizard GARM00 Con capucha
Wizard DES700 General de desierto
Wizard SKY100 General de cielo
Wizard SUM224 Invocador

Trucos:
Para conseguir el efecto deseado, escribe uno de estos códigos como si fuese tu nombre.

Invulnerable - INVULN
Disparo rápido - QCKSHT
Superdisparo - SSHOTS
Disparo triple - MENAGE
Disparo rebotante - REFLEX
Turbo infinito - PURPLE
Velocidad extra - XSPEED
Levitar - 1ANGLI
Personaje gigante y enemigos enanos - DELTA1
Gafas de rayos X - PEEKIN
Invisible - 000000
Recibe 10,000 monedas de oro por nivel - 10000K
Recibe 9 llaves y 9 pociones por nivel - ALLFUL



DREAMCAST

18 Wheeler: American Pro Trucker

Escenarios de aparcamiento extra
Completa los cuatro escenarios de aparcamiento para acceder a un quinto escenario. Si completas el quinto escenario, puedes acceder a un sexto.

Personaje extra
Si terminas el modo arcade con los cuatro personajes iniciales, se añadirá un quinto camionero a los personajes jugables.

NINTENDO 64

Banjo-Tooie

El huevo rosa misterioso
Tienes que volver a Spiral Mountain. Justo encima de los troncos de árbol cortados donde están las zapatillas turbo y las botas de vadeo hay una entrada con barras metálicas. Para romperlas, tendrás que haber aprendido la habilidad de "Grenade Eggs" (huevo-granadas). Ve a Gruntilda's Lair (donde está Cheato) y usa la plataforma de vuelo para alcanzar el agujero y conseguir el ansiado huevo rosa (está dentro de un cartucho, tienes que romperlo).

El huevo azul misterioso
Tienes que volver a Spiral Mountain y usar la plataforma de vuelo. Luego vuela hasta lo alto de la cascada con el agujero. Ve saltando a contracorriente hasta llegar a unas barras. Usa la Garra Enganche y conseguirás el huevo azul.

Llave de hielo
Ve detrás de la casa verde de la aldea de los Jinjos, y busca una zona amarilla y arenosa. Verás una grieta en el muro. Sube a las plataformas cercanas para encaramarte a ella (necesitarás haber aprendido la habilidad de Garra Enganche) y cruza hasta llegar a la entrada que da a la llave.

Nadar con mayor rapidez
Las instrucciones no lo dicen, pero si pulsas A + B, nadarás más rápido.

Cheat mode
En la Gruntilda's Lair (la formación rocosa con forma de cabeza de bruja) está Cheato, el libro de los trucos. Por cada cinco páginas recogidas se activa el posible uso de un truco. Algunos trucos se activan al encontrar huevos misteriosos. Para escribir un truco, hay que ir al mundo llamado "Mayahem Temple", al templo que hay en "Jade Snake Cove", cerca de la tienda de Wumba, en cuyo alto hay una serpiente guardando un Jiggy. Para abrir la puerta, utiliza huevo-granadas, o bien dale una patada con el golem dorado controlado por Mumbo.

Los trucos son (recuerda que primero hay que activarlos):
Doblar el número de plumas que se pueden llevar: **FEATHERS**
Doblar el número de huevos que se pueden llevar: **EGGS**
Eliminar daño por caídas: **FALLPROOF**
Huevos teledirigidos: **HOMING**

PLAYSTATION

Fear Effect 2: Retro Helix

Galería de arte
En el menú principal del disco uno, pulsa izquierda, derecha, arriba (X2), abajo y círculo. Oirás un sonido. Selecciona "Option", luego "Extra", y conseguirás acceder a la galería de arte.
Si estás en el disco uno, la secuencia es arriba (X2), R1(X3), y cuadrado. En el disco 3, pulsa L1, R2, L1, R2, L1, y cuadrado.

Modo Cheat
Completa el juego y salva la partida. Inicia un juego nuevo desde la partida salvada, y espera a que acabe la secuencia de introducción. Verás un pequeño panel de control a mano izquierda. Camina hasta él y aparecerá la opción de usarlo. Pulsa triángulo y mete los códigos deseados:
11692 – Todas las armas
61166 – Munición infinita
10397 – Modo cabezón

Solución al puzzle del Flash Disc (Rain):
Botones de la planta 80: 4, 3, 2, B, D, C
Botones de la planta 86: 4, 3, 2, B, D, A

Solución al puzzle de la habitación con computadoras (Rain)
El ordenador de la derecha enciende el de la izquierda.

Ordenador de la derecha
Cursor rojo (fila 1):
2, 3, 4, 5, 1, interruptor derecho.
Cursor azul (fila 2):
3, 1, 4, 5, 2, interruptor derecho.
Cursor amarillo (fila 3):
4, 5, 1, 2, 3, interruptor derecho.

Ordenador de la izquierda:
2, 5, 10, 13, -1

Las barras azules y amarillas intermitentes (Hana)
Este puzzle aparece después de escapar de las ratas. Hay que mirar al panel de la izquierda de la pantalla para dar con la solución. De izquierda a derecha: 5 barras, 4 barras, 3 barras, 2 barras.

Código de la puerta cerrada (Hana)
Mira el Video B. El código es: 92572

Puzzle geométrico (Rain)
Usa el pad direccional para manipular la forma:
Forma 1:
abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba
Forma 2:
arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo
Forma 3:
arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, arriba, arriba, arriba
Forma 4:
abajo, abajo, arriba, abajo, abajo, abajo, arriba, abajo
Forma 5:
abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda
Forma 6:
abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, arriba, abajo, arriba

Final Fantasy IX

Minijuego de Black-Jack
Después de completar el juego, cuando acaben los créditos y aparezca el mensaje de "The End", pulsa R2, L1, R2, R2, arriba, equis, derecha, círculo, abajo, triangulo, L2, R1, R2, L1, cuadrado (X2). Oirás un sonido de confirmación. Pulsa START para empezar el minijuego.

PLAYSTATION2

Gungriffon Blaze

Misiles extra: crea un piloto con el nombre "FEA MASTER!", "Mexico" como nación, y "Female" como sexo. Empezarás con 15 misiles ATM.
Consigue 13 medallas para conseguir el Type 9.
Consigue 6 millones de puntos para conseguir el Jagdpanther.

MDK2 Armageddon

Kurt en camiseta y pantalón corto: en el menú principal, deja apretados L2 + R2 y pulsa: cuadrado (X2), triangulo, cuadrado.
Cámara aleatoria
Pausa el juego, deja apretados L2 + R2 y pulsa círculo, equis, círculo, equis.

Kessen

Completa el juego como Ieyasu Tokugawa para poder jugar como Mitsunari Ishida
Completa el juego como Mitsunari Ishida para abrir el modo batalla en el menú principal.

Knockout Kings 2001

Escribe los siguientes códigos como si fueran tu nombre para conseguir nuevos boxeadores:

MECCA	JGIAMBI
MRBARRY	BAILEY
OSUNA	JBOTTI
HATCHER	JRSEAU
ZITO	OWNOLAN
BOSTICE	AUSTIN
DEFIAGBN	STEVEF
DEMART	NELSON

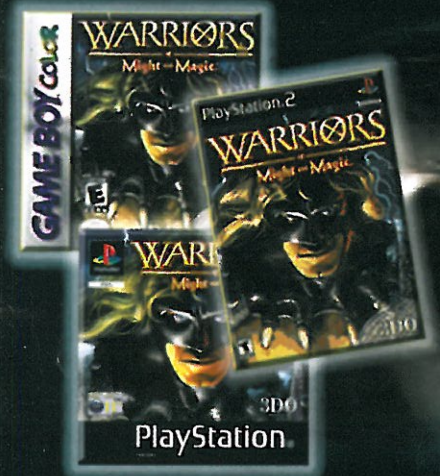
Midnight Club: Street Racing

Inserta una tarjeta de memoria con una partida salvada de Smuggler's Run para jugar con el Buggy.

The Bouncer

Cada vez que completas el modo historia, se añaden personajes al modo versus.
Usa a Kou para infiltrarte en el edificio Mikado, y tendrás un uniforme alternativo para Kou en el modo versus.
Derrota a la versión oscura de Sion al final del modo survival para poder usarla en el modo versus.
Deja pulsado L1, L2, o R2 mientras seleccionas a un personaje en el modo versus para acceder a sus colores alternativos.

Versión íntegra en castellano



WARRIORS of Might and Magic







De la perdición a la salvación, sólo una se alcanzará...

* Trama absorbente y aventuras increíbles dentro del entorno del universo de Might and Magic®
* Combates cuerpo a cuerpo asombrosamente reales y combates de hechizos con 30 razas de monstruos.
* Auténtica interacción entre los personajes, acertijos, adiestramiento para el combate y desarrollo de hechizos.

PlayStation.2





3DO™

www.virgin.es

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60



SERVICIOS





A veces hay que separarse para hacer un buen trabajo.

Por primera vez, Banjo y Kazooie pueden enfrentarse por separado a nuevos mundos salvajes.





NINTENDO64

www.nintendo.es